

Contiene **Cd** musical

JUEGOS DE MÚSICA Y EXPRESIÓN CORPORAL

Núria Trias
Susana Pérez
Luis Filella

Parramón

Sumario

PARTE II Dinámica corporal: posibilidades motrices

PARTE III Estructuración de las relaciones espaciales y temporales

Introducción

El elemento lúdico (el juego) es muy importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje. El ambiente relajado que proporciona el juego favorece su expresión y comunicación, al mismo tiempo que le permite reforzar los hábitos ya adquiridos y asimilar la realidad. Existen juegos de muchos tipos y cada uno puede tener una finalidad específica:

- Los juegos de reacción provocan respuestas rápidas ante acciones acordadas previamente en el momento en que el niño identifica la señal como tal y responde.
- Los juegos individuales permiten que el niño desarrolle su personalidad a través de su propio juego, a la vez que establece un vínculo entre la realidad interna y la realidad externa.
- Los juegos colectivos favorecen la comunicación con los demás y permiten iniciar relaciones emocionales importantes para el desarrollo de los contactos sociales.

Por otro lado, la música exige un doble esfuerzo, ya que obliga a los niños a adaptarse al espacio y al tiempo según el ritmo que impone. En 1960, Juliette Alvin, una de las pioneras en musicoterapia, decía que "la música tiene el poder de afectar el ánimo, porque contiene elementos sugestivos, persuasivos y aún obligantes" y que "el ritmo se relaciona simbólicamente con la voluntad y el automatismo. Como tal, es ordenado, físicamente fuerte y tiene un efecto vigorizante sobre el oyente y el ejecutante".

La mayoría de los juegos que proponemos se inspiran en las ideas de Emile Jaques-Dalcroze (1865-1950), pedagogo y compositor, creador del método de rítmica que aplica el movimiento corporal como medio de sensibilización hacia el arte con fines expresivos. A partir de la observación de sus alumnos en el Conservatorio de Ginebra, Dalcroze creó un sistema educativo capaz de reconocer las dificultades y estimular nuevas respuestas, que ha abierto diversas vías de investigación sobre la interpretación del movimiento como soporte de los fenómenos intelectuales y emocionales.

En la actualidad muchos especialistas en la materia se basan en las ideas de Dalcroze y en la teoría de las Inteligencias Múltiples (1983) de Howard Gardner. Ambos autores, aunque en épocas distintas, coincidieron en preocuparse por la parte emocional y creativa del ser humano sin descuidar su aspecto cognitivo, y enfocaron sus estudios en las actividades del niño en proceso de desarrollo de sus competencias artísticas.

Juegos de música y expresión corporal

Hemos clasificado los 150 juegos que proponemos en tres apartados (50 juegos por parte) para dar una cierta pauta pedagógica. Sin embargo, debe ser el propio educador quien adapte y modifique los ejercicios según su personalidad y entorno. Además es bueno que presente los juegos de forma variada para aumentar la motivación de los niños.

Asimismo, en la mayoría de los juegos se hace referencia a la música que puede resultar más apropiada para el desarrollo de cada juego. En algunos casos, interesa utilizar una determinada pieza musical, mientras que en otros lo importante es que sea una música agradable que los niños conozcan y que acompañe la actividad de fondo. También en muchos juegos se han introducido instrumentos musicales con el objetivo de que los niños se familiaricen con ellos.

En definitiva, hemos querido compartir las experiencias vividas con nuestros alumnos y aportar un instrumento de trabajo que favorezca la educación general del niño. Deseamos, pues, que estas propuestas ayuden a despertar en los niños el deseo de expresarse y desarrollar su sensibilidad y creatividad hacia el movimiento y la música.

Núria Trias y Susana Pérez

Parte 1



CONOCIMIENTO DEL ESQUEMA CORPORAL Y EDUCACIÓN AUDITIVA

- Cada niño desarrolla sus capacidades físicas, psíquicas y cognitivas a un ritmo distinto y siempre en función de sus características, experiencias y motivaciones. En general, a partir de los 6 años, el niño va tomando conciencia del propio cuerpo y empieza a comprender que las cosas son distintas según el punto de vista desde el que se miran.
- Los 50 juegos que se proponen a continuación se basan en un trabajo conjunto sobre el conocimiento del esquema corporal y la educación auditiva. A partir de experiencias personales, el niño adquiere el control de las diferentes partes del cuerpo explorando sus posibilidades de forma gradual. Con ello se busca pasar de los movimientos tópicos y estereotipados a los movimientos creativos intencionados, y percibir cada parte del cuerpo de forma aislada para ejercer un control progresivo de los movimientos.
- Las experiencias que viven los niños a partir de los juegos provocan nuevas respuestas y éstas a su vez estimulan nuevos retos. Los conocimientos se adquieren de forma lenta y gradual, y ayudan a alcanzar un grado de madurez adecuado y una mejor aceptación de uno mismo.

Eco





Edad 6-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer y reproducir el ritmo sobre el propio cuerpo

- Todos los niños deben estar quietos observando y escuchando.
- El educador percute un ritmo sobre el pandero.
- Los niños, como si fueran el "eco", reproducen lo que han oído dando palmadas sobre el propio cuerpo o en forma de desplazamientos (saltos, pasos largos, cortos...).

Observaciones: la dificultad del ejercicio se irá incrementando a medida que aumente el número de golpes que dé el educador en el pandero.

Variantes: si se quiere favorecer la atención, se debe trabajar con grupos de diez a doce alumnos y solicitar la reproducción del ritmo de forma individual, de manera que sólo actúe el niño que es observado directamente a los ojos por el educador.

Memoria

Memoria

Memoria

Edad 6-10 años

Material Dibujos y grabación de sonidos

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer y memorizar distintos sonidos representados en dibujos

- Todos los niños están sentados y observan los dibujos esparcidos por el suelo.
- Cuando oyen una determinada consigna sonora (el sonido grabado de un silbato, de un motor de automóvil, o cualquier otro), tienen que asociarla a su dibujo.
- El educador gira del revés el dibujo que ha sido acertado.
- Después de cuatro sonidos, los niños tienen que ser capaces de haber memorizado la secuencia.



Observaciones:
la cantidad de sonidos memorizados está en función de las características del grupo.

El "chicle"

El "chicle"

El "chicle"

- Antes de empezar el juego, el educador percute en la caja china y en el triángulo para que los niños perciban la diferencia entre los sonidos.
- Los niños, sentados en el suelo, realizan con las manos movimientos libres que representen los sonidos que han oído.
- A continuación, los niños se levantan del suelo y, mientras el educador percute en el triángulo, hacen movimientos continuos y largos, como si sus músculos fueran un "chicle", hasta que el sonido finaliza.
- Si el educador percute en la caja china, los movimientos deben ser secos y cortos como si el "chicle" (goma de mascar) explotara.

Edad 6-10 años

Material Triángulo y caja china

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Diferenciar auditivamente dos instrumentos y reaccionar corporalmente



El mar



- Todos los niños escuchan una vez la pieza musical escogida para realizar el juego.
- Una vez familiarizados con la música, los niños se colocan alrededor de la tela y la toman con las manos durante la introducción musical.
- Cuando empieza el tema, la tela tiene que seguir la melodía según los movimientos corporales de los niños, representando las olas del mar.
- Cuando termina la música, los niños se esconden bajo la tela.

Observaciones: en lugar de utilizar música grabada, se puede realizar el ejercicio con el palo de lluvia, instrumento cuyo sonido recuerda las olas del mar.

Edad	8-10 años
Material	Tela grande de color azul y música que sugiera el movimiento del mar, por ejemplo, La mer de Claude Debussy
Número de jugadores	De seis a diez niños
Orientaciones pedagógicas	Tomar conciencia de la introducción, melodía y final de la música

El guía

Edad	6-10 años
Material	Tres instrumentos de percusión distintos (por ejemplo, campana, claves y triángulo) y pañuelos para tapar los ojos
Número de jugadores	Seis niños organizados por parejas
Orientaciones pedagógicas	Desplazarse por el espacio a partir de consignas sonoras

- Los niños se disponen en el espacio libremente por parejas, uno delante de otro.
- El que va delante lleva un instrumento de percusión en la mano y el que va detrás se tapa los ojos con un pañuelo.
- El primero empieza a andar mientras toca su instrumento para guiar a su compañero por un circuito que éste desconoce, sorteando los posibles obstáculos y llegando a la meta lo antes posible.

Observaciones: para poder realizar el ejercicio en grupo, a cada pareja le damos un instrumento de percusión distinto para que se puedan diferenciar los sonidos, y que no se confundan con los de los otros compañeros.



Masaje

Masaje Masaje

- Los niños se disponen por parejas, uno delante de otro.
- El niño de detrás realiza un masaje en la espalda de su compañero con una pelota de tenis.
- El niño de delante debe explicar el recorrido que ha realizado la pelota por su espalda y las sensaciones que ha experimentado.
- Se intercambian los papeles.

Observaciones: la explicación del recorrido puede ser verbal o no verbal, reproduciendo el movimiento en la espalda del niño que ha efectuado el masaje en primer lugar.



Edad	6-10 años
Material	Una pelota de tenis por pareja
Número de jugadores	Ilimitado, por parejas
Orientaciones pedagógicas	Sensibilizar distintas zonas de la espalda

Animales en la espalda

- El educador muestra a los niños la manera de desplazarse de diversos animales, por ejemplo el elefante, la serpiente, la hormiga, y otros muchos.

- Los niños se disponen libremente por parejas uno delante del otro.

- El niño de detrás presiona con las manos la espalda de su compañero, simulando las huellas que dejarían los animales al desplazarse por ella. Por ejemplo, el elefante se realiza con los puños cerrados; la hormiga con la yema de los dedos; la rana con movimientos discontinuos, como si saltara; la serpiente con un movimiento continuo, etcétera.

- El niño de delante debe adivinar qué animal se ha paseado por su espalda.

- Se intercambian los papeles.



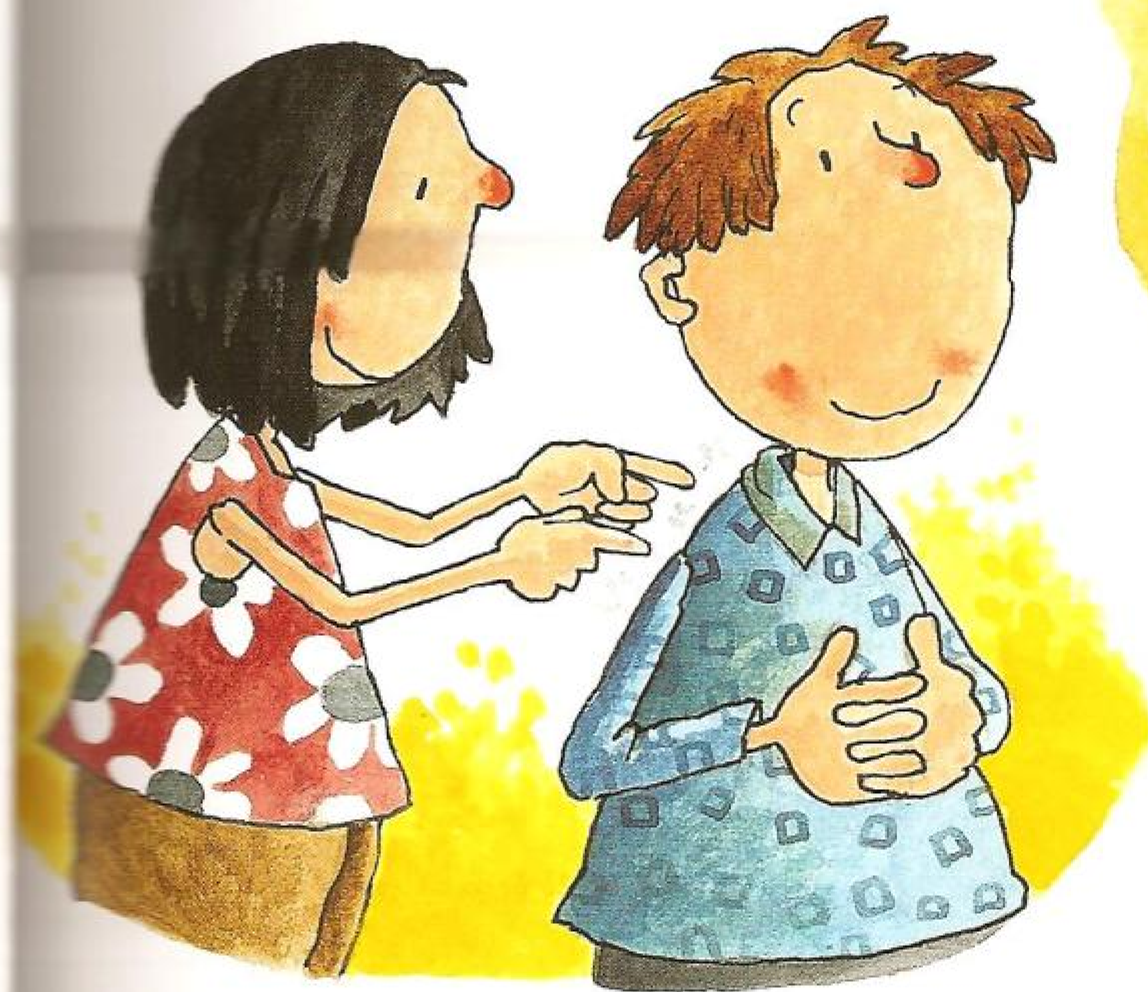
Animales en la espalda

Edad 6-10 años

Número de jugadores Ilimitado, por parejas

Orientaciones pedagógicas Sensibilizar distintas zonas de la espalda y responder a una reacción táctil





Mural

Mural

Mural

Edad	6-10 años
Material	Un papel grande por grupo, cinta adhesiva, tizas de colores para todos los niños, maracas y claves
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Interpretar la música gráficamente

- Se organiza la clase en dos grupos: los pintores y los observadores. Mientras los primeros pintan el mural, los segundos permanecen fuera de la clase.

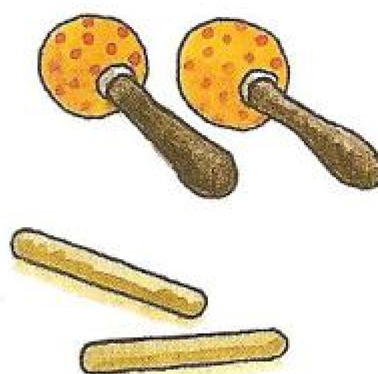
- Se cuelga el papel grande en la pared y se da una tiza de color a cada niño pintor.



- Los pintores dibujan siguiendo la música realizada por el educador con las claves o con las maracas. La pintura debe representar de forma diferenciada los dos instrumentos.

- Una vez terminado el mural, los observadores entran en la clase y, mirando la pintura, deben adivinar qué dibujos corresponden a cada instrumento.

Observaciones: si el juego se ha efectuado correctamente, se deben poder distinguir a través de los dibujos los dos instrumentos. Se puede jugar con todos los niños al mismo tiempo, colgando dos papeles en paredes distintas. Mientras el educador percute, todos pintan y, cuando deja de sonar la música, cada grupo debe interpretar los dibujos del grupo contrario.



Obreros

Edad 6-10 años

Material Cajas de cartón de distintos tamaños, caja china y pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Interpretar movimientos binarios, practicar la lateralidad y la distinción de timbres

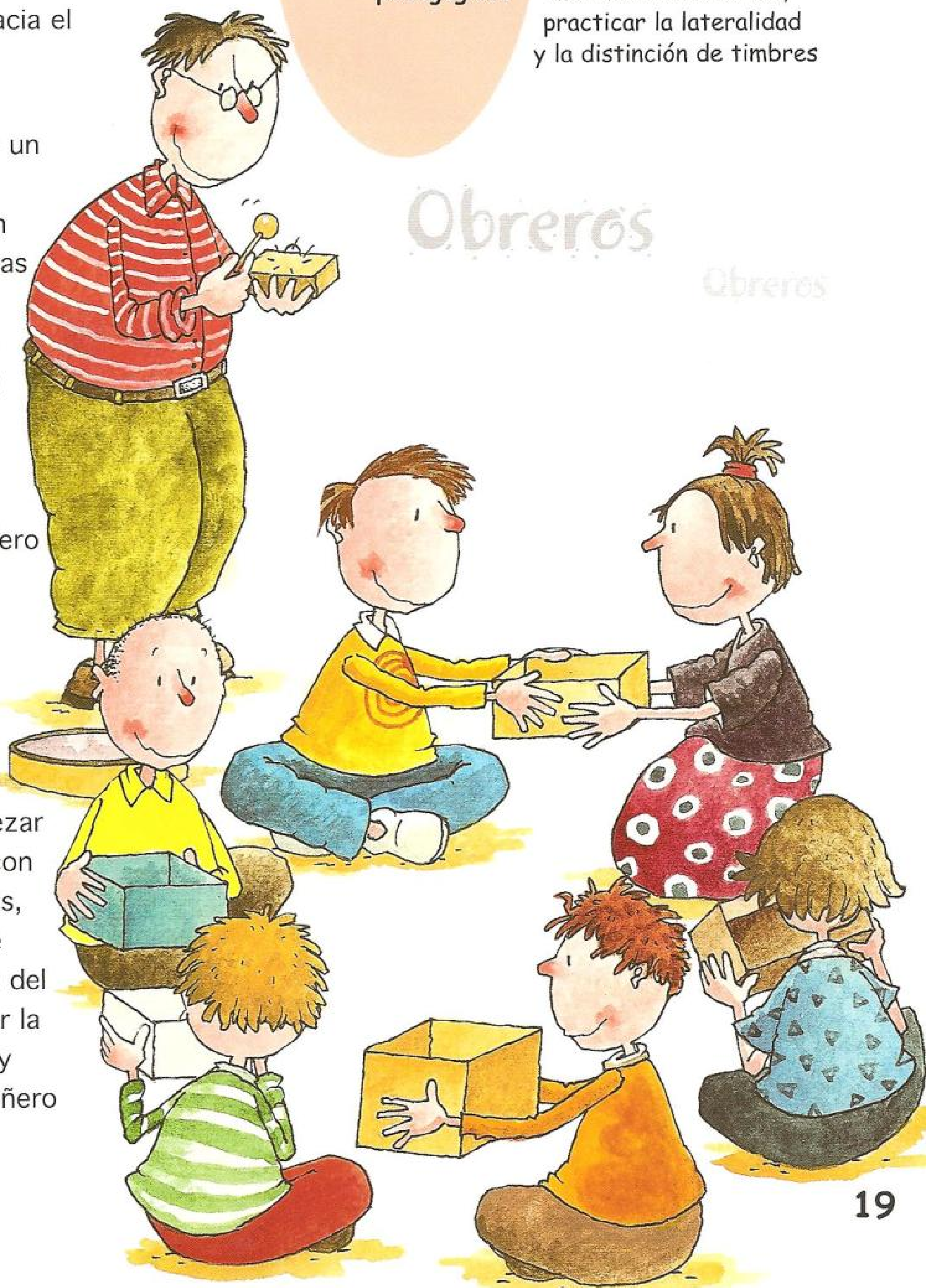
Obreros

Obreros

- Los niños están dispuestos en círculo y cada uno tiene una caja de cartón delante de su cuerpo, orientada hacia el interior del círculo.

- El educador percute un tempo regular no demasiado rápido en la caja china, mientras los niños pasan sus cajas de izquierda a derecha. Recogen la caja del compañero que tienen a su izquierda y la entregan al compañero que tienen a su derecha siguiendo el ritmo.

- El educador puede cambiar de instrumento y empezar a percutir el ritmo con el pandero. Entonces, los niños tienen que cambiar la dirección del movimiento: recoger la caja de su derecha y entregarla al compañero de su izquierda.

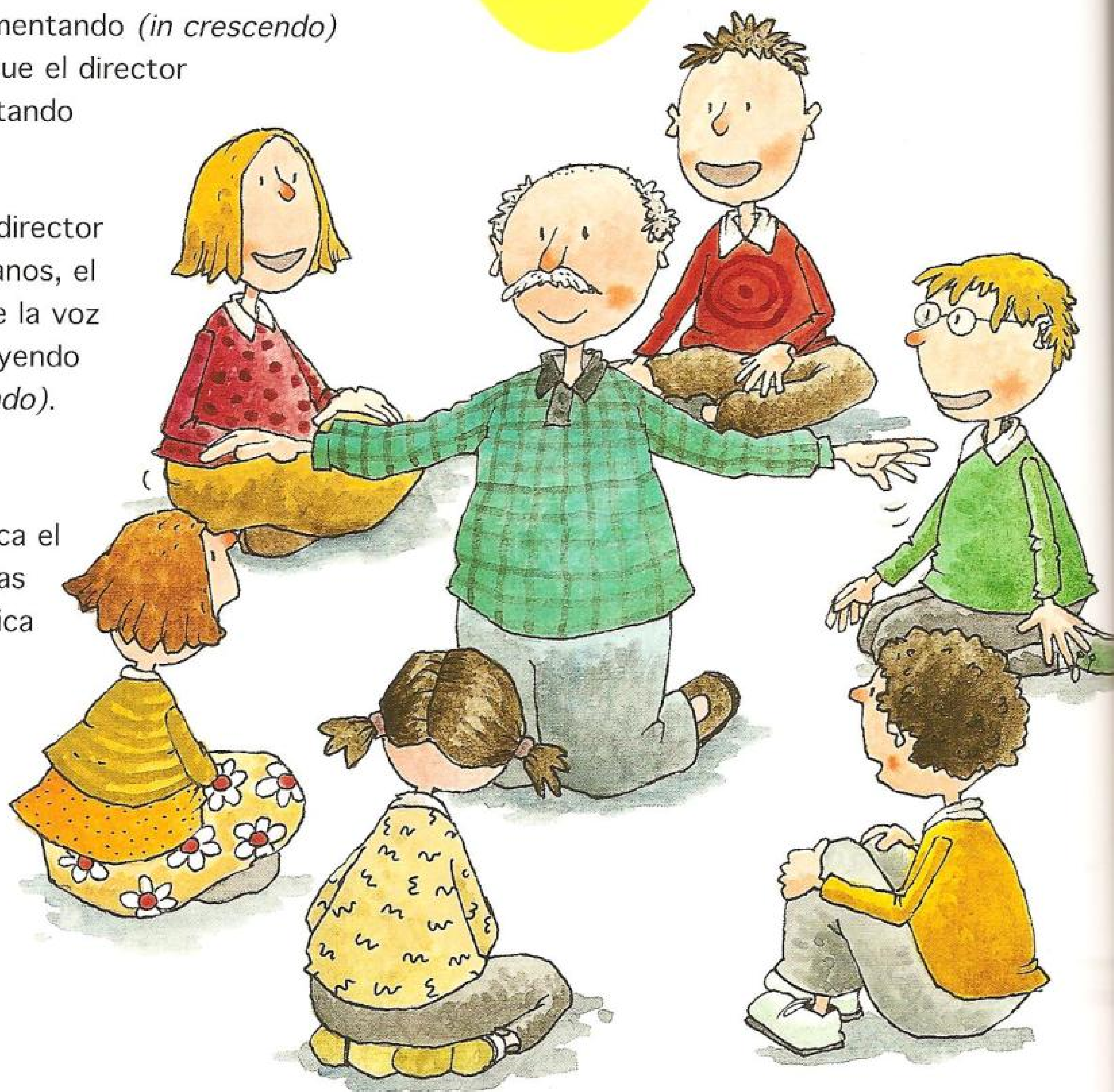


El director

El director
El director

Edad	6-10 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Controlar la intensidad de la voz

- Los niños se colocan en círculo, sentados en el suelo y mirando hacia el interior, donde se encuentra el director de la orquesta.
- El director coloca las manos en el suelo. Poco a poco, irá levantando las manos y los niños empezarán a cantar una letra. El volumen de la voz irá aumentando *(in crescendo)* a medida que el director vaya levantando las manos.
- Cuando el director baje las manos, el volumen de la voz irá disminuyendo *(decrescendo)*.
- Cuando el director toca el suelo con las manos, indica el final.



Muñecos mágicos

Edad	6-10 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Observar y advertir cambios corporales

Muñecos mágicos

- El educador divide la clase en dos grupos: unos serán los muñecos y los otros, los compradores.
- El grupo de muñecos imagina que está en una tienda de juguetes y adopta una postura estática, mientras el grupo de compradores pasea observando.
- Mientras los compradores salen de la sala, los muñecos mueven una parte del cuerpo y vuelven a quedarse quietos.
- Cuando los compradores vuelven a entrar, tienen que adivinar qué parte de los juguetes se ha movido.



La campana

La campana

La campana

Edad	6-10 años
Material	Una campana pequeña, que quepa en las manos
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Distinguir la dirección del sonido y desarrollar la atención

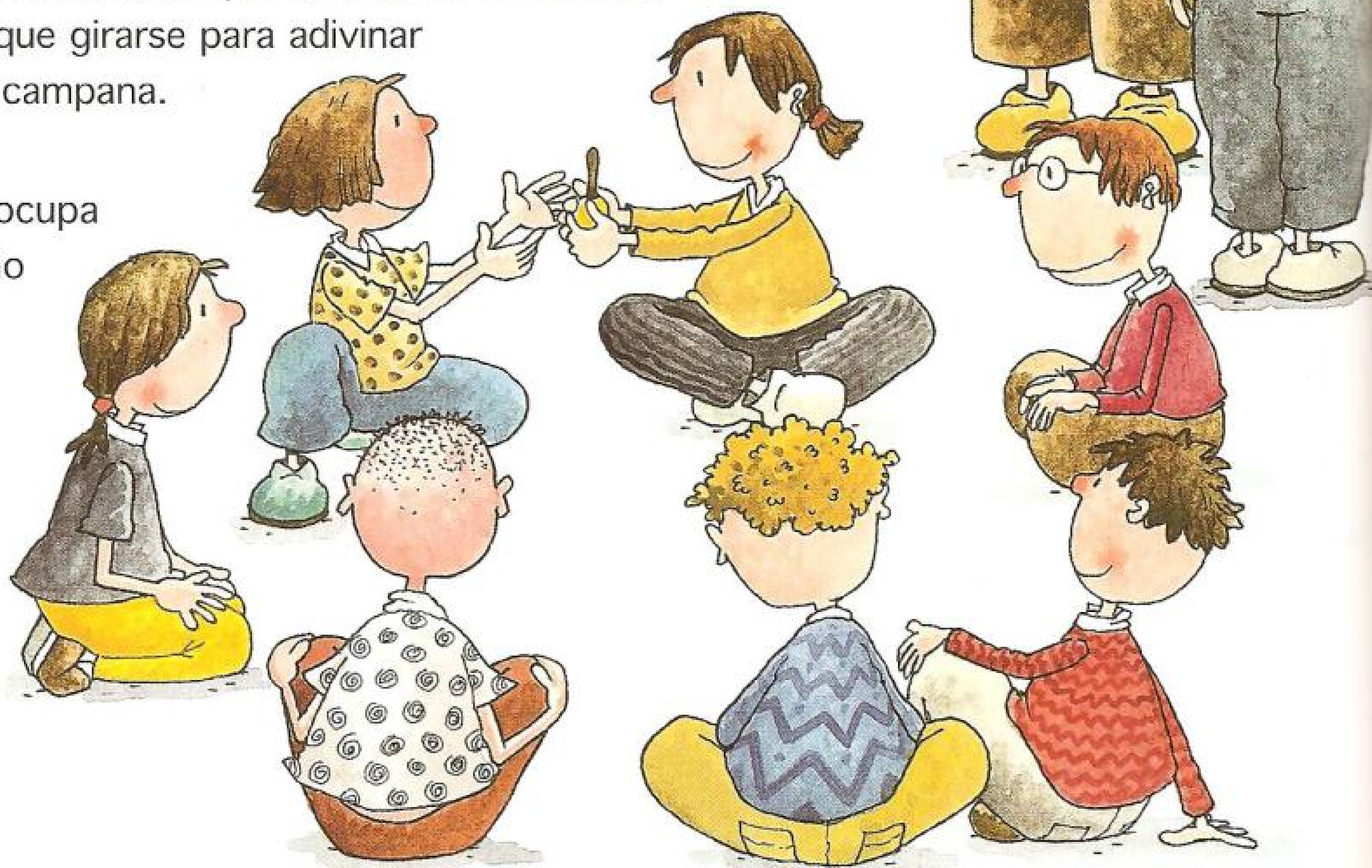
- Los niños están sentados en círculo mirando hacia el interior y uno de ellos tiene una campana entre sus manos. En el exterior del círculo y de espaldas, se halla otro niño.

- Los niños se van pasando la campana, intentando que no suene.

- Cuando el educador da la señal, el niño que en aquel momento tiene la campana la agita enérgicamente y rápidamente la esconde cruzando brazos y piernas, y todos los demás niños imitan la misma posición simulando tenerla.

- El educador indica al niño que se halla en el exterior cuándo tiene que girarse para adivinar quién tiene la campana.

- Si lo adivina, ocupa el sitio del niño que tiene la campana; en caso contrario, tiene que volver a empezar.



Sombreros

Sombreros

Sombreros

Edad	6-10 años
Material	Pandero y sombreros
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Representar corporalmente un movimiento binario

- Los niños están de pie, en círculo, mirando hacia el interior con un sombrero en la cabeza.

- El educador percute en el pandero. En el primer golpe, los niños toman el sombrero de su cabeza y en el segundo lo colocan en la cabeza del jugador de su derecha.

- Cuando el educador da la orden verbal: ¡al revés!, los niños tienen que cambiar de dirección. En el primer golpe, toman el sombrero de su cabeza y en el segundo, lo colocan en la cabeza del jugador de su izquierda.

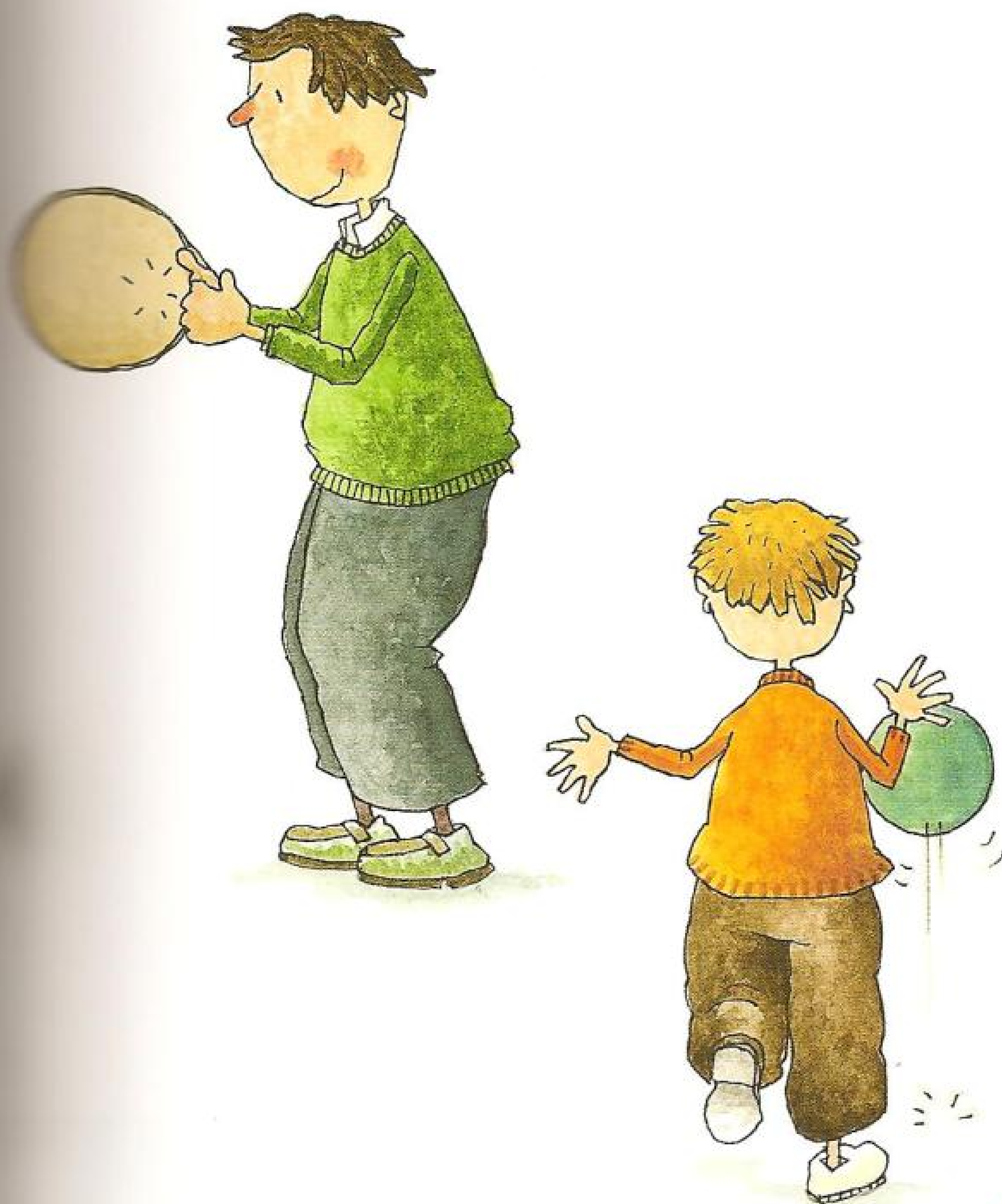


¡Bota el balón!



- El educador dirige la marcha con el pandero.
- Los niños se colocan libremente por el espacio con un balón cada uno.
- El educador percute en el pandero un tempo, y los niños marchan botando el balón según el tempo que oyen.
- El educador aumentará o disminuirá la velocidad del tempo según su criterio. Durante el silencio musical, los niños deben tomar la pelota con las manos y permanecer quietos hasta que el pandero vuelva a sonar.

¡Bota el balón!



¡Bota el balón!

Edad	6-10 años
Material	Un pandero y balones que boten
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Interiorizar distintas velocidades y adecuar el tono muscular a las mismas

Variantes: cuando el educador da la orden verbal de ¡Cambio!, los niños deben cambiar el balón con un compañero. Si se quiere incrementar la dificultad del ejercicio, se puede dar a cada niño un balón con características distintas (balón de baloncesto, pelota de tenis, de ping-pong...) para que cada vez que cambien, tengan que adaptar el tono muscular y la velocidad de bote a las propiedades de cada balón.

La cuerda

La cuerda

La cuerda

- Se reparte una cuerda a cada niño de la clase y se deja que la manipule libremente. Una vez que se haya familiarizado con ella, se le pregunta qué características puede explicar.

- Se recogen las cuerdas y los niños se convierten en una cuerda tensa. Los movimientos deben ser rígidos e ir acompañados musicalmente por un tempo regular percutido en la caja china.

- A continuación, los niños se convierten en una cuerda blanda e interpretan movimientos ondulados, redondos, acompañados por el sonido de la música grabada.

- Paulatinamente, el educador va combinando los estímulos sonoros para que los niños vayan alternando los diferentes tipos de movimientos. La velocidad de cambio irá aumentando para que el efecto sorpresa ayude a disminuir el tiempo de reacción.

Edad 6-10 años

Material Cuerdas, caja china y música grabada (puede ser el Canon de J. Pachelbel)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Adaptar el tono muscular al estímulo musical



Marcha

Edad 6-8 años

Material Música de marcha (puede ser la Marcha Radetzky de J. Strauss, padre)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer el estilo musical, memorizar un movimiento en el espacio y reproducirlo corporalmente

- Antes de empezar el juego, se explica a los niños que va a sonar una música y que deberán adivinar su estilo.

- Cuando suena la música, los niños tienen que decir que se trata de una marcha.

- El primero que responde correctamente se coloca delante de la fila y se desplaza libremente con todos los compañeros detrás, interpretando una marcha como si fueran soldados.

- Cuando la música cesa, el primero de la fila pasa a ser el último, y el que iba segundo ahora es el primero y dirige el grupo.

Observaciones: en las primeras sesiones, pondremos siempre la misma marcha para que la reconozcan fácilmente; en sesiones más avanzadas podremos ir cambiando.



El vals

El vals

Edad 6-10 años

Material Música de vals (por ejemplo, El Danubio Azul de J. Strauss)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer musicalmente el vals (compás 3/4), memorizar un movimiento en el espacio y reproducirlo corporalmente

- Antes de empezar el juego, se les explica a los niños que vamos a poner una música y que deberán adivinar su estilo o compás.

- Cuando suena la música, los niños tienen que decir que es un vals o reconocer el compás 3/4 (un tiempo fuerte, dos tiempos débiles).

- Seguidamente se distribuirán libremente por la clase con los pies ligeramente separados y realizarán un cambio de peso con el cuerpo, pasándolo de una pierna a otra con las piernas flexionadas. Se acentúa el primer tiempo apoyando el peso sobre una pierna, y en los dos tiempos siguientes se realiza el movimiento de balanceo.

- En sesiones más avanzadas, se puede practicar el paso básico de vals: paso hacia delante con el pie derecho, juntar los pies desplazando el izquierdo y apoyar el peso sobre el pie derecho; a continuación, repetir lo mismo con el otro pie. El peso del cuerpo se debe apoyar en la media punta del pie. También se puede preparar una pequeña coreografía, colocando a los niños en círculo para que se desplacen hacia delante y hacia atrás y/o hacia la derecha y hacia la izquierda.

Observaciones: también se puede repartir un pañuelo a cada niño y ensayar con él el movimiento de balanceo para facilitar la comprensión del ejercicio, ya que el pañuelo refuerza visualmente el sentido de la dirección.



Rock and roll

Rock and roll

Edad 6-10 años

Material Música de rock and roll

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer musicalmente el rock and roll, memorizar un movimiento en el espacio y reproducirlo corporalmente



- Antes de empezar el juego, se explica a los niños que vamos a poner una música y que deberán adivinar su estilo.
- Cuando suena la música, los niños tienen que decir que es un rock and roll.
- Seguidamente, los niños se distribuyen libremente, ya sea por parejas tomados de la mano derecha o de forma individual, y eligen una postura estática.
- Cuando empieza la música, se mueven espontáneamente según lo que ésta les sugiera.
- Cuando el educador para la música, los niños deben quedarse quietos en una postura estática.

Concurso de baile

Concurso de baile

Concurso de baile

Edad 6-10 años

Material Músicas de distintos estilos

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer músicas de distintos estilos y memorizar diferentes movimientos en el espacio

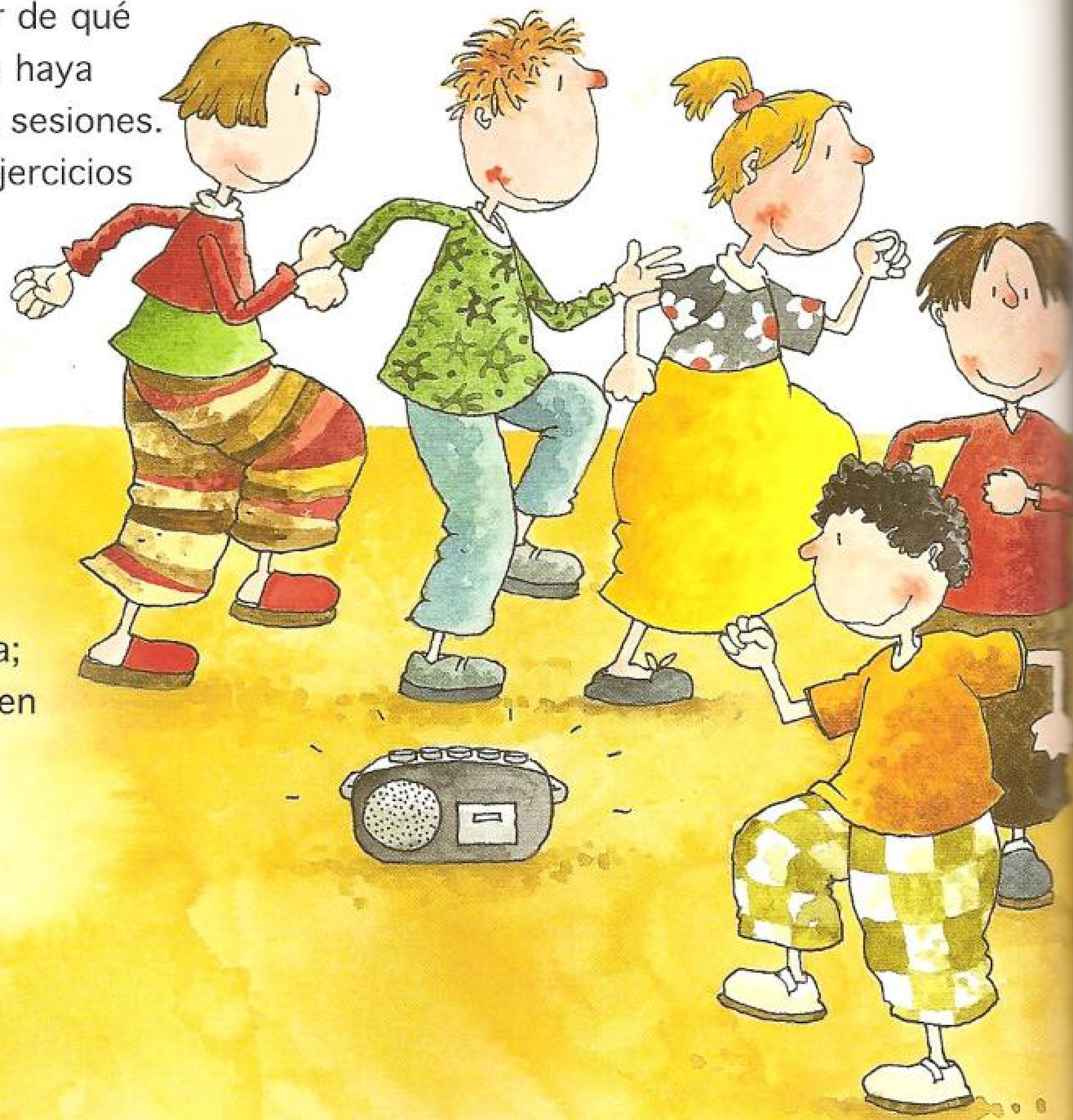
- Antes de empezar el juego, se explica a los niños que tienen que adivinar el estilo o el compás de la música que van a oír.

- Cuando empieza a sonar la música, los niños tienen que decir de qué estilo es, según lo que se haya trabajado en las distintas sesiones. Teniendo en cuenta los ejercicios anteriores, deben decir: ¡marcha!, ¡vals!, ¡rock and roll!

- Rápidamente, empiezan a realizar el movimiento coreográfico que han memorizado: si es una marcha, se colocan en fila; si es un vals, se distribuyen individualmente; y si es un rock and roll, por parejas.

Variantes: en este juego se pueden introducir muchos otros estilos de baile, como polca, tarantela, minueto, etcétera.

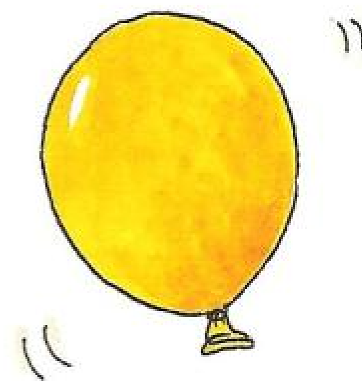
Observaciones: el juego resulta más completo si ponemos en un baúl diversos objetos relacionados con los distintos estilos; cuando suena la música, hay que buscar el objeto que corresponda.



Los globos

Los globos

Los globos





- Se reparte un globo a cada niño para que lo hinche y haga un nudo para que no se escape el aire.

- En la introducción musical, los niños deben esconder los globos detrás de la espalda.

- Cuando empieza la música, el educador nombra una parte del cuerpo, por ejemplo: ¡codo!, y los niños tienen que hacer volar el globo por los aires con dicha parte del cuerpo.

- Cuando el educador para la música, los niños se convierten inmediatamente en estatuas y observan cómo los globos siguen en movimiento hasta caer al suelo.

- El educador vuelve a poner la música mientras nombra otra parte del cuerpo, por ejemplo: ¡rodilla!

- El educador va nombrando diversas partes del cuerpo, hasta que termina la pieza musical.

Observaciones: el tiempo de reacción permitido puede disminuir a medida que avanza el juego y en sesiones sucesivas.

Edad	6-8 años
Material	Globos y cualquier música grabada
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Controlar diversas partes del cuerpo, la inhibición y la reacción

La pesadilla

- A los niños se les dice que imaginen que es de noche, que se van a dormir y que tienen una pesadilla, en la que se convierten en un monstruo.

- Los niños se estiran en el suelo libremente y, cada vez que el educador da un golpe de pandero, ponen una parte de su cuerpo en tensión. Por ejemplo, en el primer golpe la cara realiza una mueca muy fea; en el segundo, se encogen los brazos; en el tercero, los pies; en el cuarto, las manos... Así, logran transformarse en un monstruo.

- Después de distintos movimientos en tensión, relajan las diferentes partes del cuerpo hasta llegar a la relajación total.

- Suena el despertador (golpes rápidos de triángulo) y los niños se levantan. ¡Sólo ha sido una pesadilla!







Edad	6-10 años
Material	Pandero y triángulo
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la tensión y la relajación muscular

Variantes: el educador puede proponer distintos movimientos de tensión y, a cada golpe de pandero, los niños interpretan ese movimiento. Si el grupo presenta dificultades en memorizar acciones, se puede aprovechar el ejercicio para mejorar dicha deficiencia. Se les muestran 4 acciones distintas y tienen que memorizar el orden de las acciones cambiando de movimiento a cada golpe de pandero. Iremos aumentando el número de acciones según la respuesta del grupo.









Marionetas

Marionetas

Marionetas

Edad 6-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Tomar conciencia de la relajación y de la tensión corporal



- Los niños se han convertido en marionetas: piernas separadas, codos doblados, manos muy abiertas...

- Cuando el educador da un golpe en el pandero, se corta un hilo imaginario de la marioneta. Si dice: ¡mano derecha!, todos los muñecos dejan caer la mano derecha, y si dice: ¡ahora la cabeza!, relajan la cabeza.

- El educador va nombrando todas las partes del cuerpo necesarias para ir relajando el cuerpo, hasta que los niños-marioneta terminan estirados en el suelo.

Latas musicales

Latas musicales

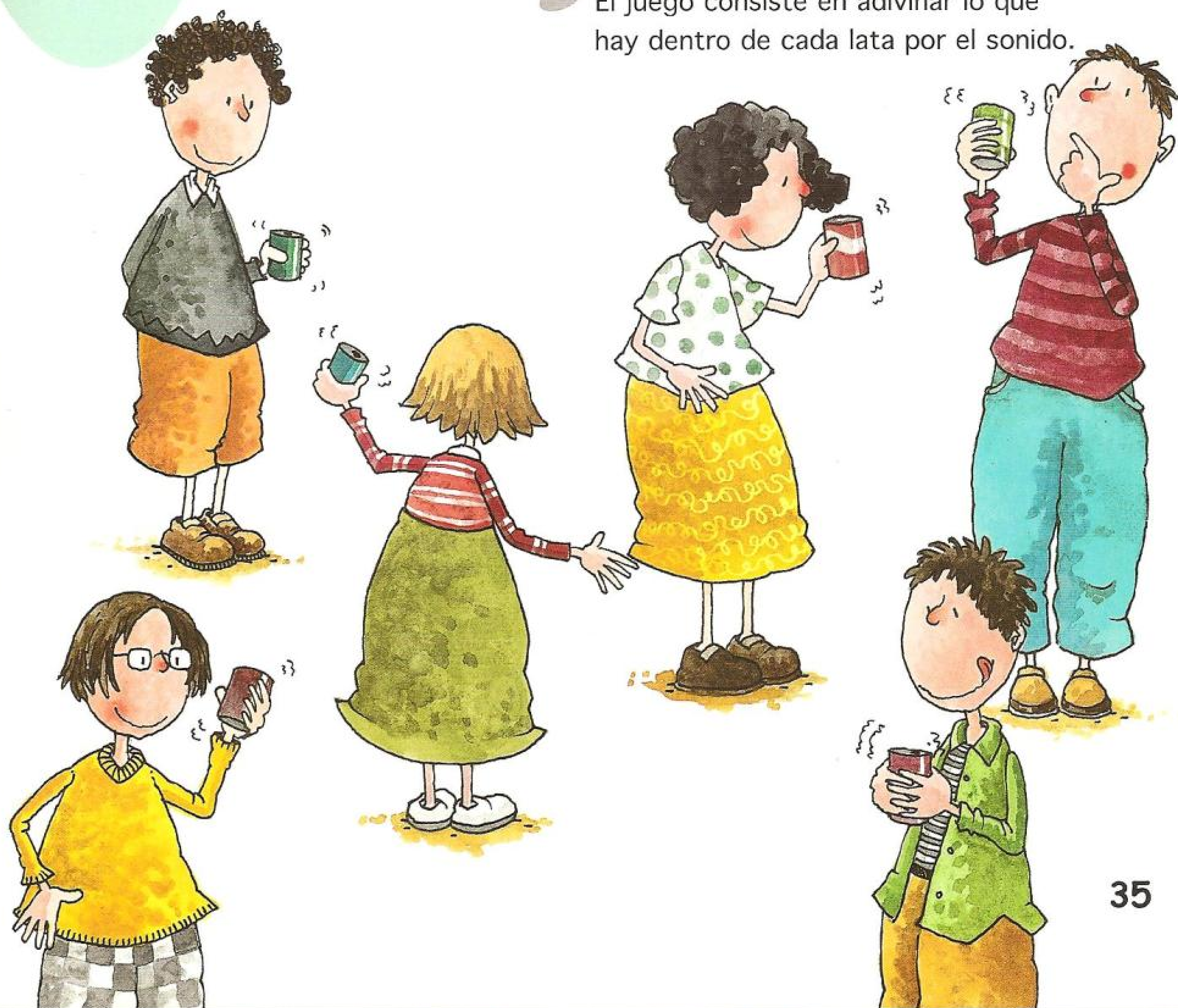
Edad 6-10 años

Material Latas de refrescos recicladas y arena, agua, botones, lentejas, piedras...

Número de jugadores Dos grupos de seis niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la coordinación, la velocidad y la distinción de sonidos

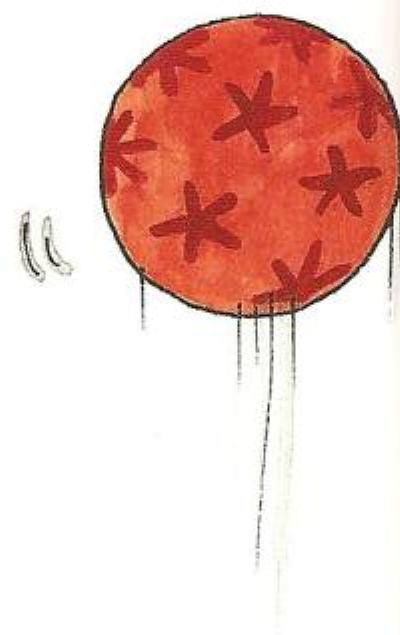
- El educador fabrica maracas musicales introduciendo objetos distintos (arena, agua, botones...) en el interior de cada una de las latas.
- Se forman dos grupos de niños y se entregan seis latas-maracas a cada grupo.
- El juego consiste en adivinar lo que hay dentro de cada lata por el sonido.

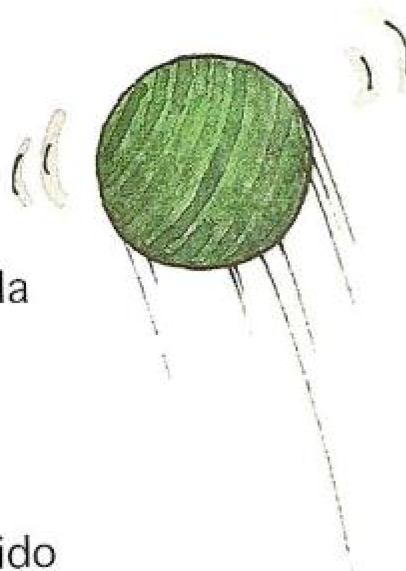


Balones ruidosos
y silenciosos

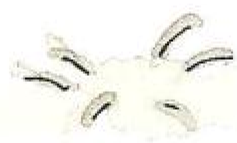
Balones ruidosos y silenciosos

Balones ruidosos
y silenciosos



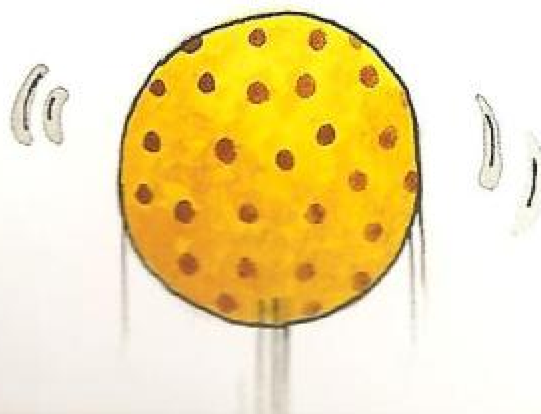


- El educador hace botar el balón con ruido y sin ruido, comparando la fuerza necesaria para cada caso.
- De esta forma, los niños pueden observar que para hacer mucho ruido es necesario lanzarlo con gran fuerza, y para hacer poco ruido, al revés.
- El educador percute un tempo en el pandero y los niños tienen que seguirlo haciendo botar el balón, reproduciendo la intensidad de fuerte y flojo, según se indique verbalmente o mediante los golpes de pandero.





Edad	8-10 años
Material	Un balón por niño y un pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Controlar la energía corporal



Siluetas

Siluetas

Siluetas

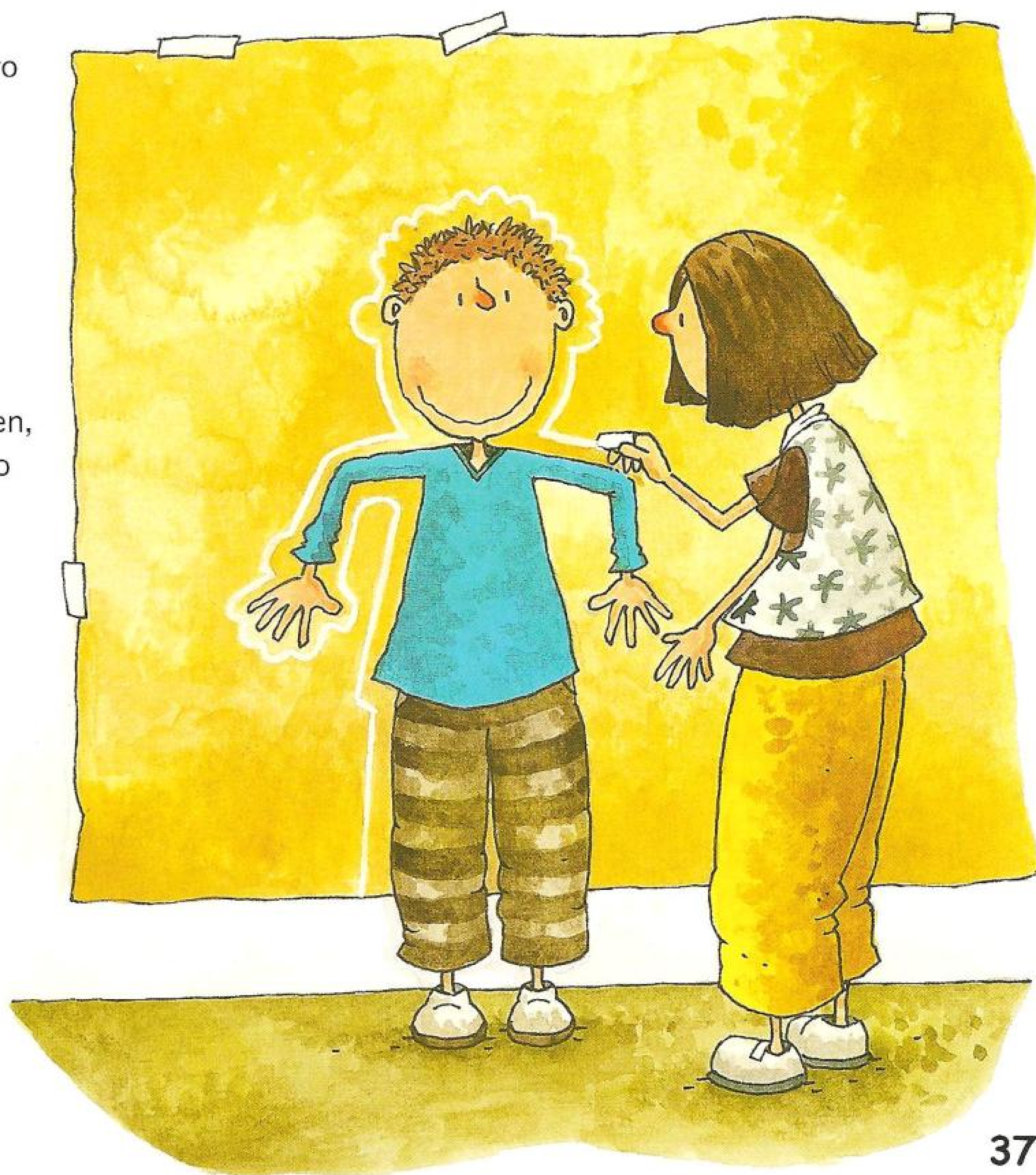
Edad 6-10 años

Material Papel de embalar, cinta adhesiva y cinco tizas

Número de jugadores Dos grupos de cinco niños

Orientaciones pedagógicas Reconocerse corporalmente

- Se coloca un papel de embalar en la pared.
- Uno de los grupos se sitúa en la pared, todos cierran los ojos y adoptan una postura.
- Los niños del otro grupo dibujan la silueta de sus compañeros con una tiza.
- Los niños que tenían los ojos cerrados los abren, se alejan un poco y tienen que reconocer su silueta.



El muñeco de trapo

El muñeco de trapo

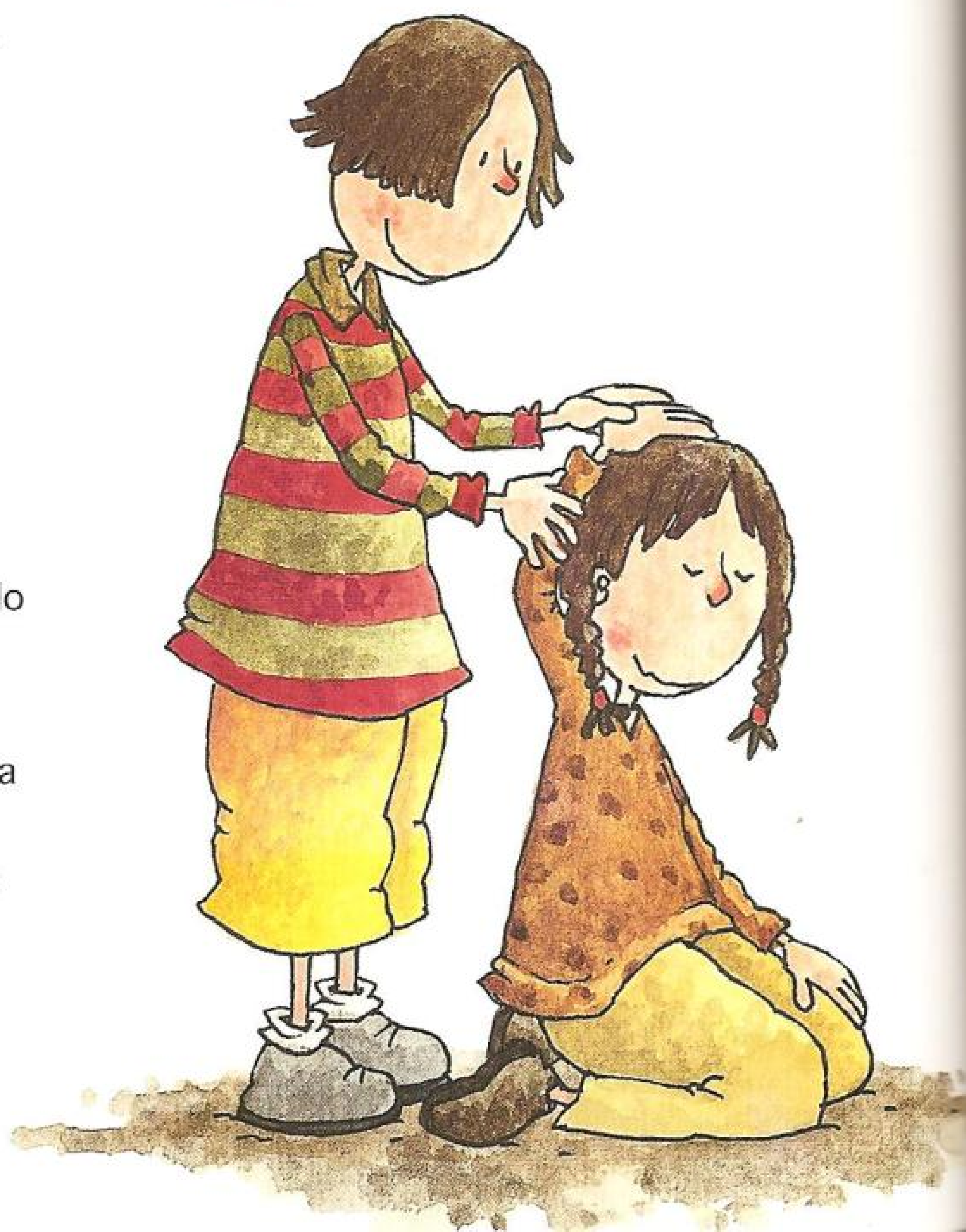
El muñeco de trapo

Edad 6-10 años

Número de jugadores Ilimitado, por parejas

Orientaciones pedagógicas Adaptar el tono muscular

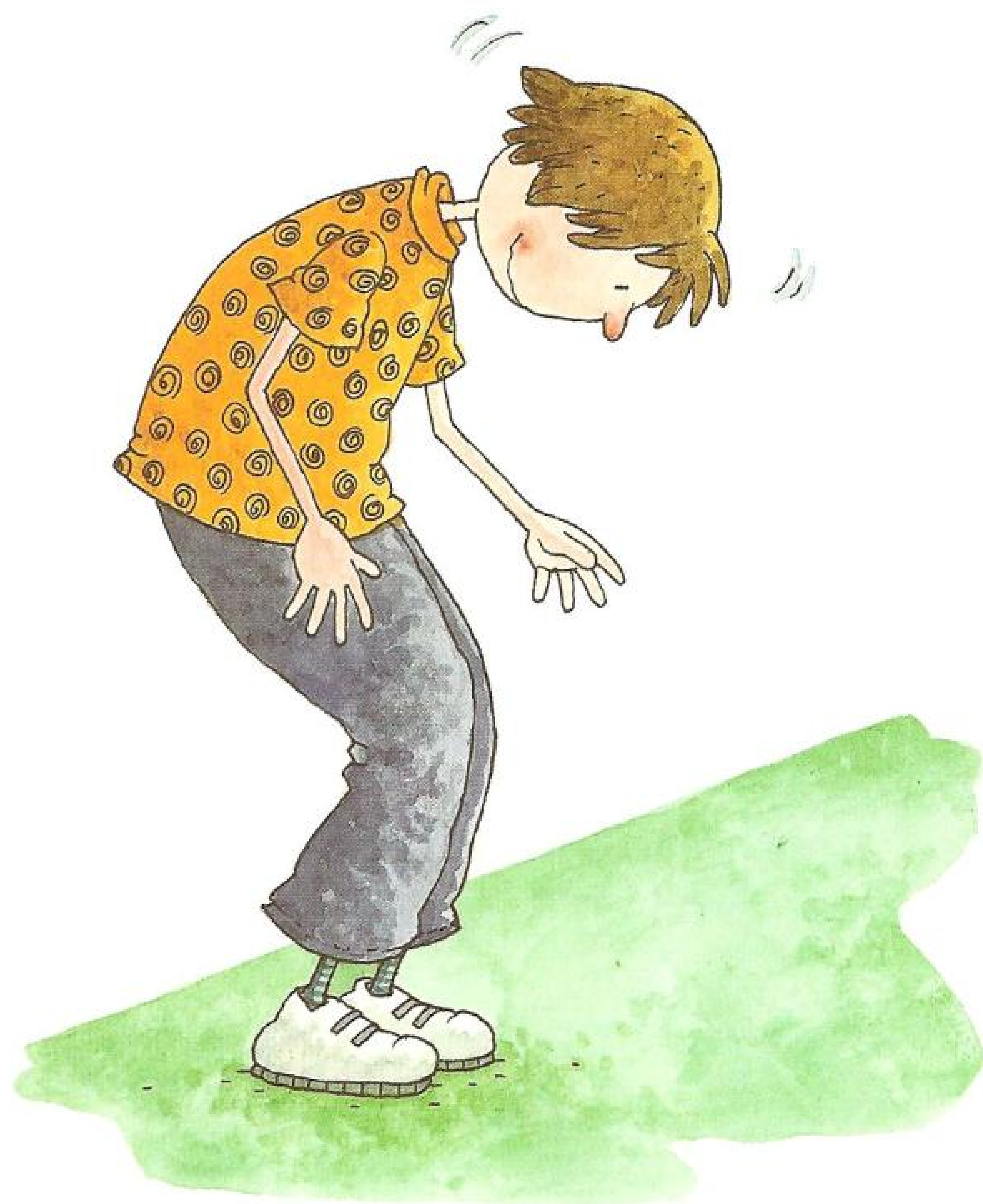
- Los niños se organizan por parejas y uno de los dos se coloca en el suelo sentado, con los ojos cerrados y relajando al máximo el cuerpo, como si se tratara de un muñeco de trapo.
- Su pareja manipula el cuerpo del muñeco a su antojo, por ejemplo le coloca la cabeza hacia delante, el brazo cruzado por encima de la cabeza, etcétera.
- El niño que representa al muñeco tiene que sentir y fijarse en las distintas posiciones que va adoptando su cuerpo.
- Cambian de pareja y el niño que hacía de muñeco ahora intenta reproducir con los ojos abiertos y con el cuerpo de su compañero los mismos movimientos que él ha vivido.



Columna flexible

Columna flexible

Columna flexible



Antes de empezar el juego, es importante que los niños tomen conciencia del eje corporal apoyando la espalda en la pared para sentir los puntos de contacto.

Edad	6-10 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Tomar conciencia del eje corporal y de la flexibilidad de la columna

A continuación, el educador percute 8 golpes en el pandero, mientras los niños van bajando la cabeza y flexionando la espalda hacia delante con un movimiento curvado. La duración de la flexión tiene que coincidir con los 8 golpes del pandero.

Los 8 golpes siguientes se utilizan para recuperar la postura inicial, teniendo en cuenta que lo último que se recupera es la cabeza.

Variantes: es conveniente experimentar todos los movimientos posibles de la columna. También se puede realizar el mismo ejercicio con 4, 2 o 1 golpes.

Ordena las latas

- A los niños se les recuerdan los conceptos de agudo y grave.
- El educador reparte las latas en cuyo interior hay distintos materiales y en diversas cantidades.
- Los niños, agrupados de seis en seis, tienen que ordenar las latas de agudas a graves según el timbre que reproducen al ser agitadas.

Variantes: el educador reparte latas con un mismo material, por ejemplo arena, pero distinta cantidad, y los niños tienen que saber ordenarlas de agudas a graves.

Observaciones: es interesante dejar que los niños construyan sus propias latas.



Ordena las latas

Ordena las latas

Edad 6-10 años

Material Latas de refresco recicladas, rellenas de distintos materiales y con diferentes cantidades

Número de jugadores Grupos de seis niños

Orientaciones pedagógicas Distinguir varios timbres y ordenar gradualmente de agudo a grave



Dibuja con cuerdas

Dibuja con cuerdas

Dibuja con cuerdas

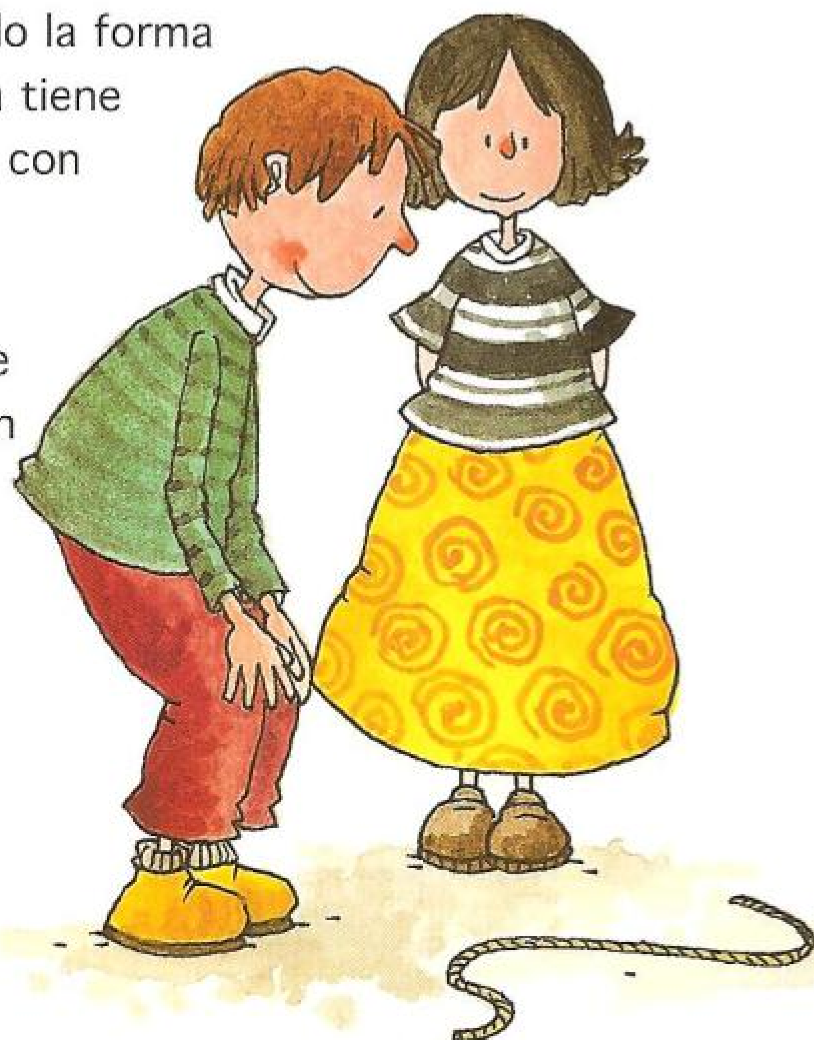
- Los niños se colocan por parejas y uno de ellos tiene una cuerda.
- Mientras el educador percute en el pandero, el niño que tiene la cuerda la coloca en el suelo dándole una forma libre.
- A continuación, el educador mantiene el pandero en silencio mientras el otro niño de la pareja observa la forma de la cuerda.
- Cuando el educador vuelve a percutir en el pandero, el niño que ha observado la forma de la cuerda tiene que imitarla con el cuerpo.
- Los niños se intercambian los papeles.

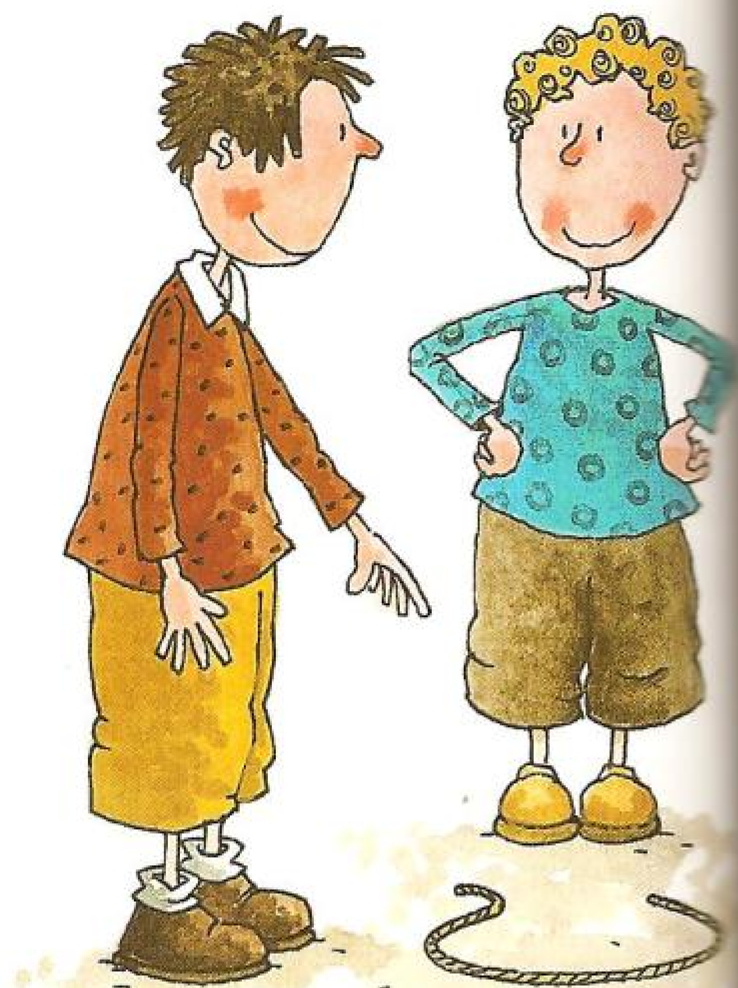
Edad 6-10 años

Material Pandero y tantas cuerdas como parejas

Número de jugadores Ilimitado, por parejas

Orientaciones pedagógicas Imaginar e interpretar corporalmente





La mesa

La mesa

La mesa



- Los niños se sientan alrededor de una mesa de madera.
- Todos cierran los ojos o se giran de espaldas, menos uno, que es el solista que percute un ritmo encima de la mesa.
- Cuando termina de percutir, los niños abren los ojos y miran al solista.
- El niño que contacta visualmente con el solista debe reproducir el ritmo. Si lo acierta, cambian sus papeles y vuelve a empezar el juego.

Observaciones: antes de empezar el juego es mejor ponerse de acuerdo en el número de golpes que tendrá el ritmo. El educador debe intervenir cuando el juego se realiza repetidamente para aportar nuevos ritmos.

Edad	6-10 años
Material	Mesa de madera o similar
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Interpretar y reproducir ritmos y sonidos

Mensaje oculto

Mensaje oculto

Mensaje oculto

Edad 6-10 años

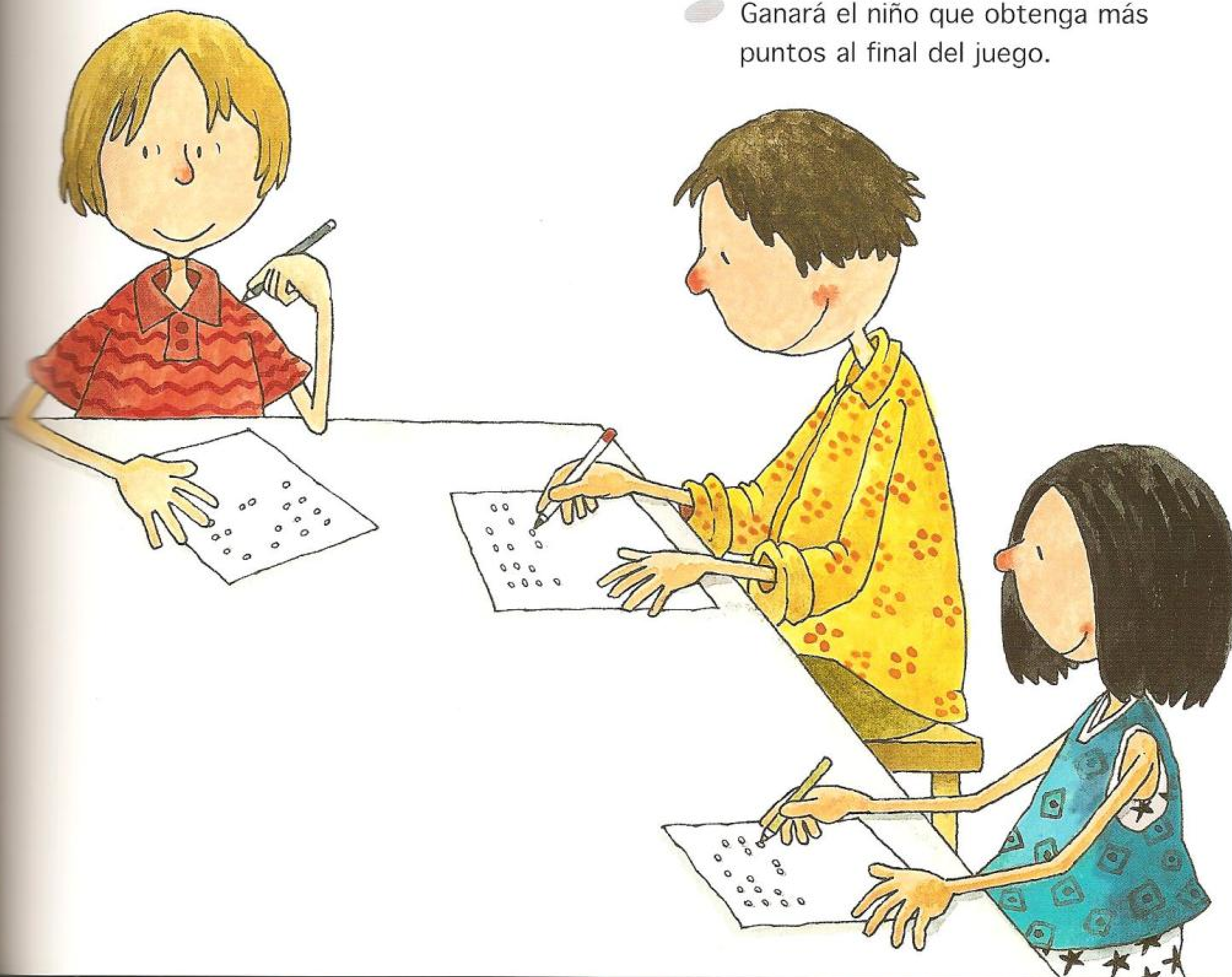
Material Papel, lápiz y cartulinas del mismo tamaño y color

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Interpretar y reproducir ritmos gráficamente



- Antes de empezar el juego, el educador explica la manera de representar gráficamente un ritmo: por ejemplo, un punto puede representar un golpe y el espacio en blanco, el silencio.
- Los niños fabrican cartas con distintos ritmos, representados gráficamente en cartulinas del mismo tamaño y color.
- Los niños están sentados alrededor de una mesa con papel y lápiz cada uno, y en el centro se coloca un montón de cartas boca abajo.
- Un niño toma una carta y percute el ritmo escrito en la carta.
- Los demás niños escriben en su papel el ritmo que han escuchado.
- Se muestra la carta para comprobar si se ha representado correctamente y se adjudica un punto por carta acertada.
- Ganará el niño que obtenga más puntos al final del juego.



El solista

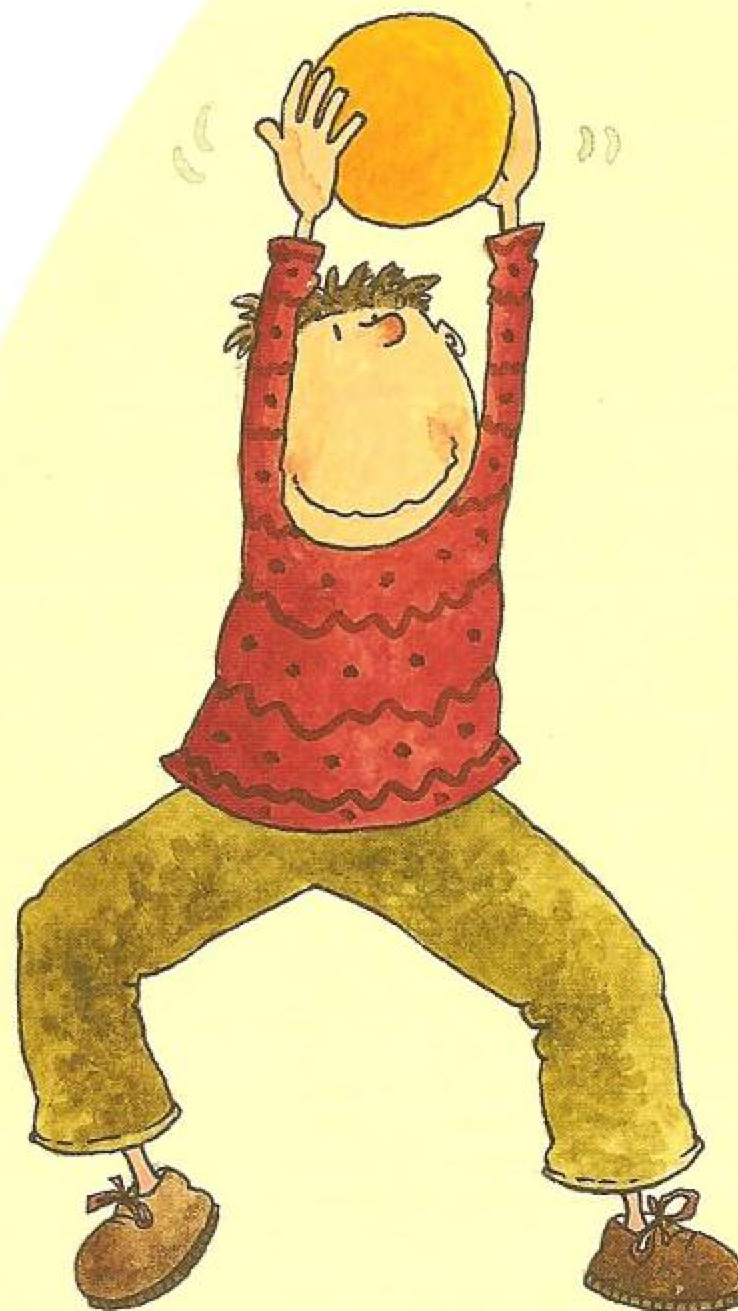
El solista

El solista

Edad	6-10 años
Material	Balón y pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Practicar la memoria visual, la agilidad con la pelota y la creatividad

- Se entrega un balón a cada niño y se elige a uno, que será el solista creador de gestos. Éste debe situarse en un lugar preferente de la sala.
- Los demás niños se distribuyen libremente por la sala procurando verlo.
- El solista empieza el ejercicio con un movimiento: por ejemplo, tira el balón y lo recoge.
- Rápidamente el grupo repite el mismo movimiento.
- El solista repite el movimiento y añade otro: por ejemplo, tira el balón, lo recoge y después lo lanza por los aires.
- Los del grupo repiten los dos movimientos.
- Así sucesivamente hasta cuatro o seis movimientos distintos.

Observaciones: el educador puede acompañar el ejercicio percutiendo en el pandero para ayudar a los niños a mantener un mismo tempo.



La bolera

La bolera

La bolera

Edad 6-10 años

Material Una canción popular que los niños conozcan

Número de jugadores Dos grupos de seis a ocho niños

Orientaciones pedagógicas Practicar la atención auditiva, los reflejos y la diferenciación de la intensidad del sonido

- Los niños se distribuyen en dos grupos: A y B.
- Los miembros del grupo A se distribuyen libremente por la sala, muy quietos, simulando ser "bolos".
- Un niño del grupo B se coloca delante de los "bolos" con los ojos vendados, y el resto se pone a su lado y va cantando una canción.
- Cuando los niños del grupo B cantan fuerte, indican a su compañero que debe desplazarse hacia la derecha; cuando cantan flojo, lo debe hacer hacia su izquierda; y si cantan normal (ni flojo, ni fuerte), debe ir en línea recta.
- El niño de los ojos vendados ha de pasar entre los "bolos" sin tocarlos y llegar a la meta.



Acelerando y retardando



Edad 6-10 años

Material Palos de madera

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Adquirir control corporal y sentido rítmico

- Se colocan en el suelo unos palos de madera en sentido horizontal para marcar un camino. Los cuatro primeros deben mantener una distancia de 70 u 80 cm entre ellos; los cuatro siguientes, una distancia de 60 cm; los otros cuatro, de 40 cm; y los últimos, de 20 cm. Hay que pasar sin pisarlos.

- Si se empieza por el lado en el que los palos están colocados a mayor distancia, los pasos deben ser más largos. A medida que se avanza, se va acelerando la marcha y los pasos cada vez son más cortos.

- Si se empieza por el lado en el que los palos están más juntos, tienen que empezar corriendo con pasos cortos y, a medida que avanzan, los pasos deben ser más largos.

Observaciones: mientras cada niño realiza el recorrido, los demás siguen la marcha dando palmadas, siguiendo el movimiento de los pies de sus compañeros.

Timbres

Edad	6-10 años
Material	Instrumentos de percusión de diversas familias
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Distinguir diferentes timbres

- Antes de empezar el juego, el educador enseña los instrumentos a los niños y éstos escuchan con atención su sonido.

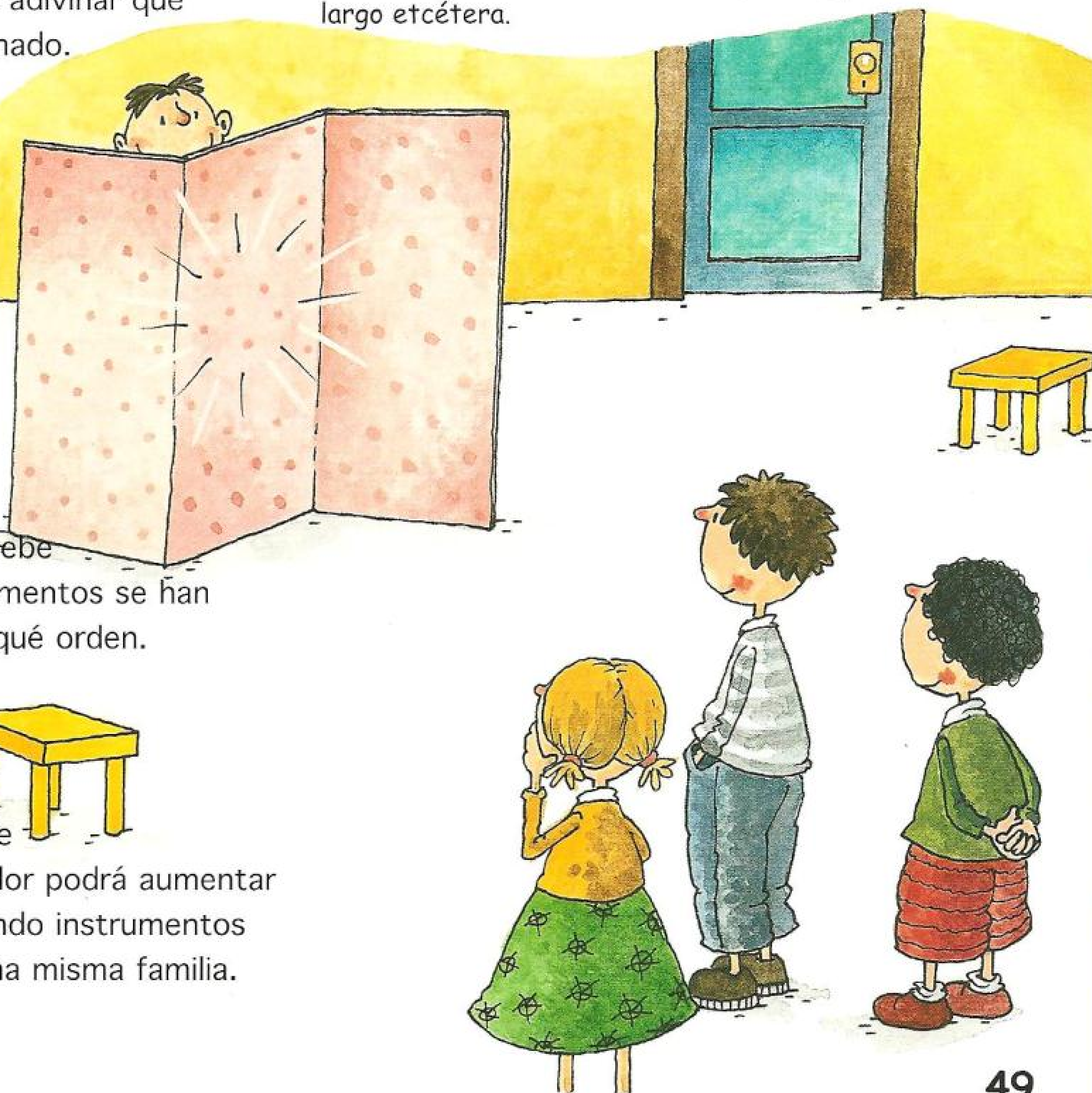
- Se esconden los instrumentos detrás de un biombo. Un niño se desplaza a tocar uno, sin que los otros lo vean, y éstos tienen que adivinar qué instrumento ha sonado.

- Más adelante, se pueden formar dos grupos de niños. Un grupo tiene los instrumentos y toca cuatro o cinco seguidos. El grupo que está escuchando debe adivinar qué instrumentos se han interpretado y en qué orden.

- Cuando los niños realicen correctamente este ejercicio, el educador podrá aumentar la dificultad utilizando instrumentos de percusión de una misma familia.



Observaciones: este juego se puede realizar con instrumentos de percusión de distinto timbre o con objetos que produzcan diferentes sonidos, como un bote de cristal, aluminio, barro, y un largo etcétera.



Métrica

Métrica

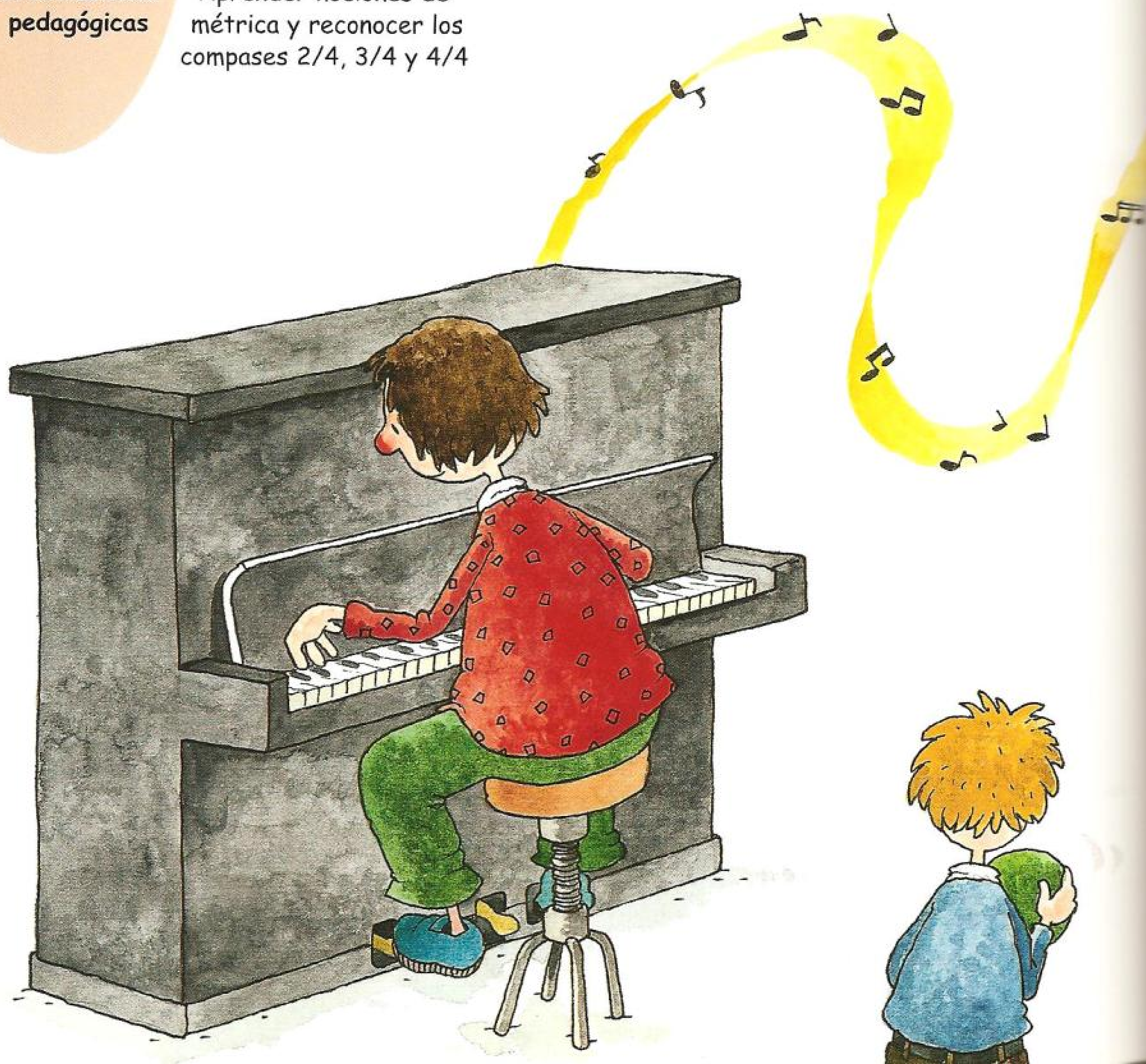
Edad 6-10 años

Material Música binaria, música ternaria, y un balón por niño

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Aprender nociones de métrica y reconocer los compases 2/4, 3/4 y 4/4

- Los niños se distribuyen libremente por la sala con un balón cada uno.
- El educador les da la contraseña de que cuando oigan el compás a 2 tiempos (1, 2), deben tirar el balón al suelo y recogerlo.
- Cuando reconozcan el compás a 3 tiempos, deben tirar el balón al suelo con la mano izquierda, recogerlo con la mano derecha y pasarlo a la mano izquierda para poder empezar otra vez (1, 2 y 3).



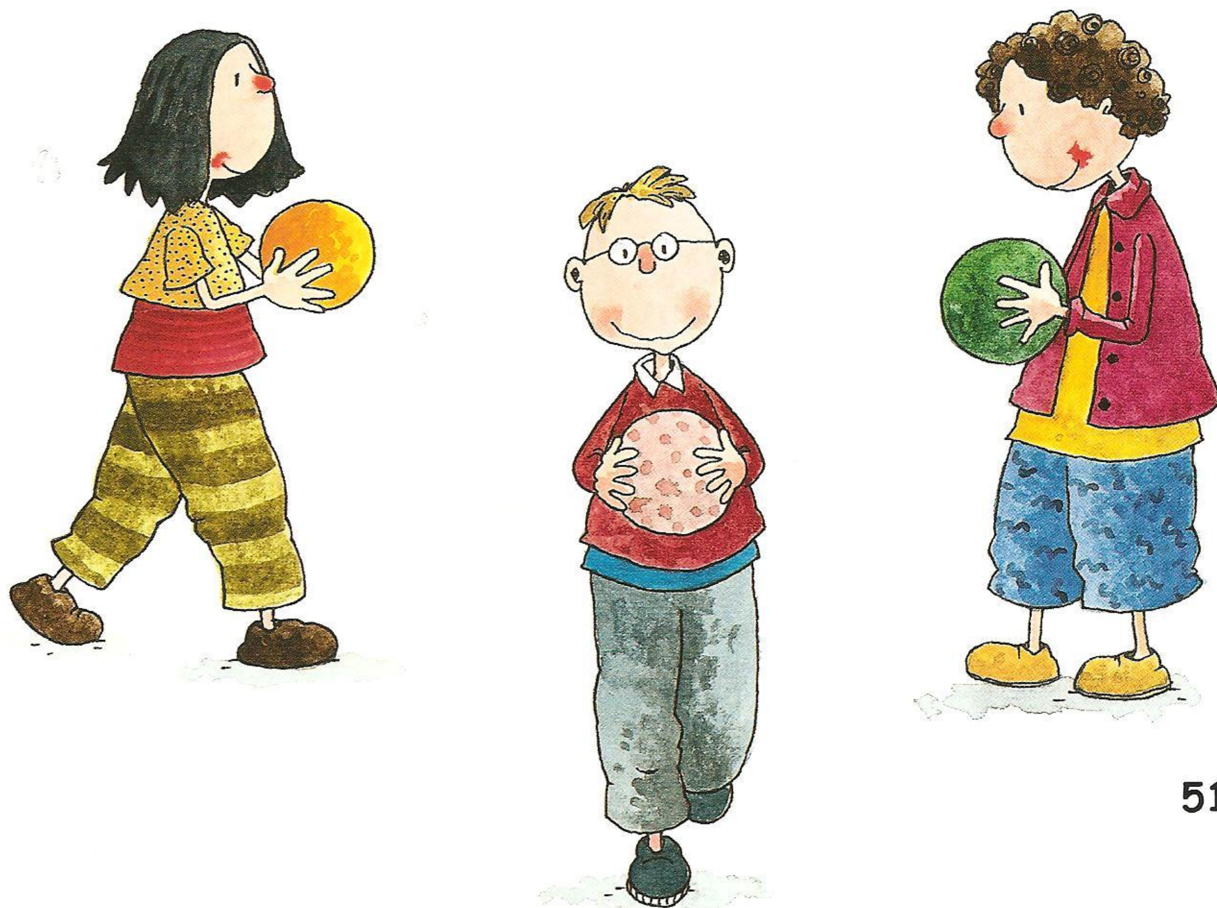
- Y, cuando reconozcan el compás a 4 tiempos, tienen que tirar el balón al suelo, recogerlo, lanzarlo al aire y volverlo a recoger (1, 2, 3 y 4).

- Cuando sepan diferenciar todos estos movimientos, es interesante llevar a cabo un juego combinado.

- Si el educador sabe improvisar en el piano, puede tocar una marcha para que los niños se desplacen por el espacio con el balón en la mano. Cuando la música cesa, los niños deben pararse y escuchar el compás que interpreta el educador, e inmediatamente empezar a jugar al balón con el movimiento correspondiente al compás que han escuchado.

- El educador interpreta de nuevo la música para marchar, y va cambiando los compases.

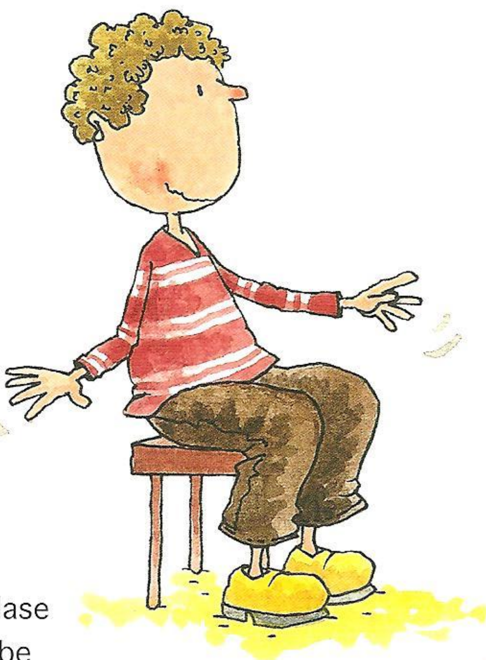
Observaciones: si el educador no sabe improvisar en el piano, puede utilizar música grabada y marcar los compases con la ayuda de un pandero.



Ascendente-descendente

- Los niños pueden estar sentados en el suelo o en sus sillas.

- El educador interpreta con una flauta o con un piano un sonido ascendente y descendente.





- Los niños interpretan lo que han oído con el movimiento de sus brazos: brazos hacia arriba cuando es ascendente y brazos hacia abajo cuando es descendente.

- El educador divide la clase en dos grupos. Uno debe seguir los movimientos ascendentes y el otro, los descendentes.

- Cuando los niños sepan diferenciar los dos sonidos, el educador empieza a tocar la flauta o el piano para que los niños aprendan a reconocer la escala musical de forma ascendente y descendente.

- Una vez realizado correctamente este ejercicio, se complica un poco más. Los niños marchan libremente por el espacio, siguiendo la música.

Ascendente-descendente

Edad 6-10 años

Material Flauta o piano

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Practicar el desarrollo auditivo y la agilidad motriz

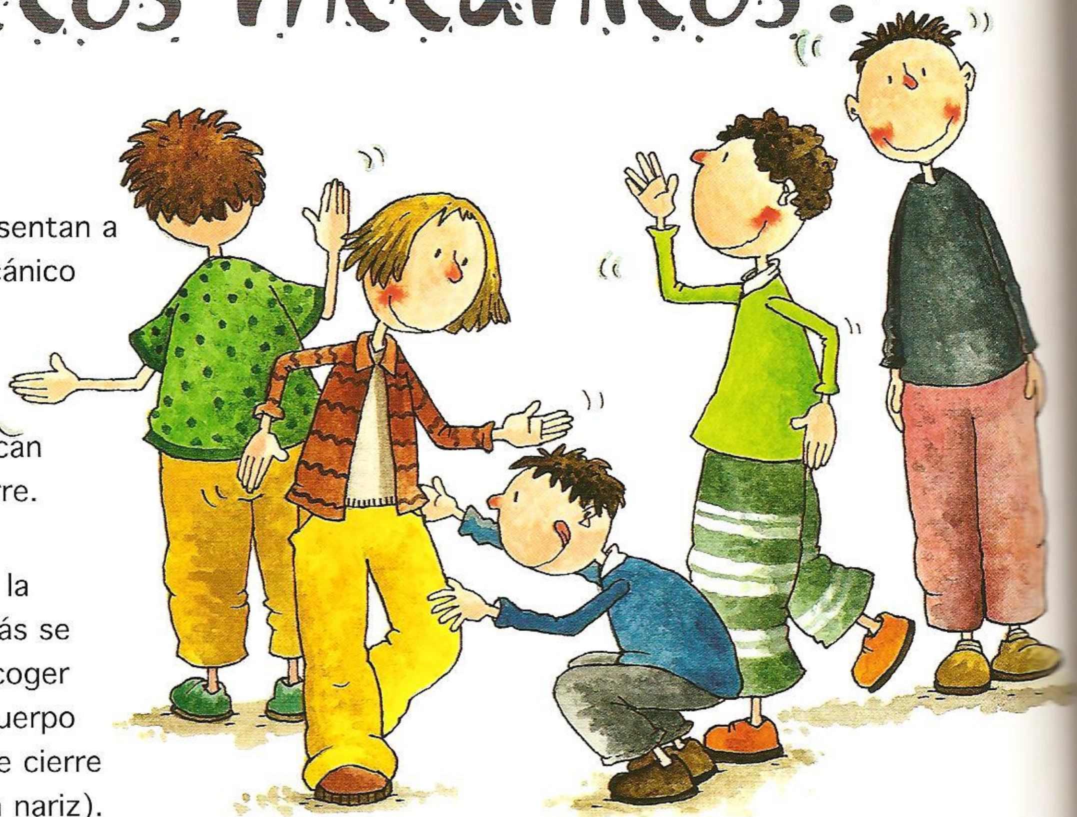


Cuando ésta para, ellos también se paran y escuchan la escala que toca el educador. Si es ascendente, empiezan el movimiento desde el suelo hacia arriba, terminando de pie. Si es descendente, empiezan desde arriba hasta acabar en el suelo.

Observaciones: la flauta y el piano se pueden sustituir por la voz del educador, haciendo un sonido ascendente y descendente.

¿Cómo parar los muñecos mecánicos?

¿Cómo parar los muñecos mecánicos?



- Los niños representan a un muñeco mecánico que se mueve y que no puede parar hasta que le tocan el botón de cierre.
- Un niño sale de la clase y los demás se reúnen para escoger qué parte del cuerpo será el botón de cierre (por ejemplo, la nariz).
- Inmediatamente se colocan libremente por la sala y empiezan a moverse como robots, mientras el educador acompaña los movimientos con una música apropiada.
- El niño que está fuera, al oír la música, entra y empieza a tocar a un niño en un sitio del cuerpo, luego en otro, y así sucesivamente hasta que acierta el sitio escogido.
- Debe parar a todos los muñecos antes de que termine la música.

¿Cómo parar los muñecos mecánicos?

Edad	6-8 años
Material	Música apropiada (puede ser una Polca Pizzicatto)
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la creatividad y la expresión corporal

Sabemos obedecer

Sabemos obedecer

Edad 6-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Concentración y reacción

- Se forman grupos de tres niños y cada uno se numera del 1 al 3.

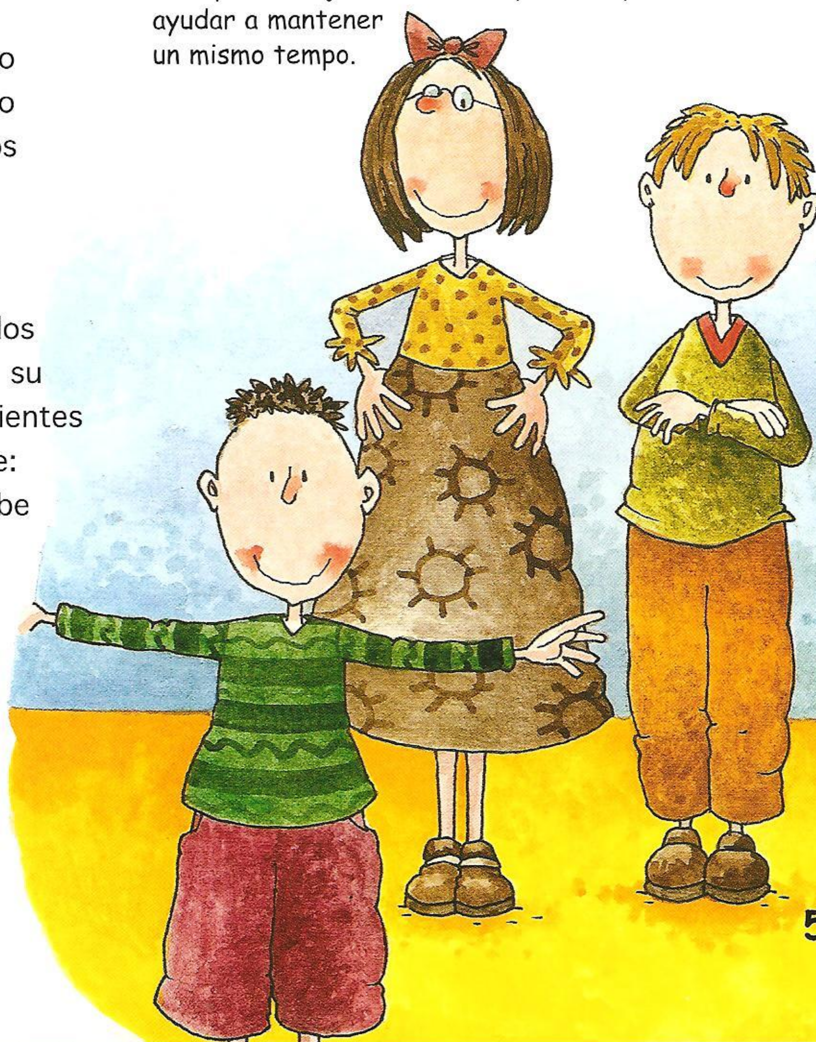
- Todos los niños que tienen el número 1 eligen a un dirigente. Los que tienen los números 2 y 3 hacen lo mismo.

- Los tres niños escogidos como dirigentes se colocan a un lado del área de juego, donde todos los puedan ver.

- Los demás niños se colocan libremente por la clase, situados de forma que puedan seguir a su dirigente. Éste realiza las siguientes señales en el orden que quiere:
  - Brazos en cruz: el grupo debe dar tres palmadas.
  - Manos a la cintura: el grupo debe dar tres pasos hacia delante.
  - Brazos cruzados delante del pecho: el grupo debe dar tres pasos hacia atrás.

- El ejercicio se puede ir acelerando: se empieza con las tres palmadas, tres pasos hacia delante y tres hacia atrás; después se hace con dos palmadas, y al final con una.

Observaciones: es aconsejable que el educador acompañe el ejercicio con un pandero para ayudar a mantener un mismo tempo.



El vigilante

El vigilante

El vigilante



Edad	6-10 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Distinguir la dirección del sonido y desarrollar la atención

- Todos los niños se distribuyen libremente por la sala, mientras se elige a uno de ellos para que haga de vigilante, con los ojos tapados.
- El educador le dice al vigilante que es una noche muy oscura y que no se ve nada, pero que debe estar muy alerta por si alguien le llama.
- Cuando escucha que le llaman, dando unas palmadas, para que vaya a abrir la puerta, el vigilante se desplaza con cuidado siguiendo la dirección del sonido hasta encontrar a su compañero.
- Si lo encuentra, empieza a llamarle otro niño y después un tercero, con el que termina el juego.
- Se cambia de vigilante y se vuelve a empezar.

Observaciones: el orden de las llamadas debe indicarlo el educador.



La gallina ciega

La gallina ciega

La gallina ciega



- Los niños se colocan en círculo, y uno de ellos se sitúa en el centro, con los ojos tapados, representando a la gallina ciega.
- Los niños marchan en círculo y cantan una canción, mientras la gallina sigue el ritmo con las manos.
- Cuando paran, el niño que el educador elige da cuatro palmadas e inmediatamente la gallina tiene que ir a buscarlo.
- Si los niños se conocen, cuando la gallina encuentra a quien la ha llamado, debe descubrir quién es, tocándolo, o a través de la voz.

Observaciones: si el círculo es muy grande, será necesario que el niño que ha dado las palmadas, las vuelva a repetir.

Edad	6-10 años
Material	Una canción popular que conozcan todos los niños
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Distinguir la dirección del sonido y desarrollar la atención

Comparaciones

Comparaciones
Comparaciones

- Los niños se colocan en círculo, sentados en el suelo o en sillas.
- Antes de empezar el juego, los niños deben practicar el siguiente ritmo: dos palmadas en el suelo o en las piernas, y dos en el aire; luego la mano derecha señala el hombro derecho y la izquierda el hombro izquierdo.
- El juego empieza dando palmadas. A continuación, un niño pide al compañero de su derecha que invente una comparación, por ejemplo: "alto como" o "blanco como", mientras pone las manos en los hombros.
- Inmediatamente, el otro niño contesta la comparación y continúa el juego con las palmadas, y pidiendo otra comparación al compañero siguiente, hasta llegar otra vez al primero.
- El niño que no sabe o no encuentra respuesta, se pasa por alto y contesta el de su derecha.

Observaciones: el educador puede acompañar las palmadas con el pandero o cantando.

Edad 6-10 años

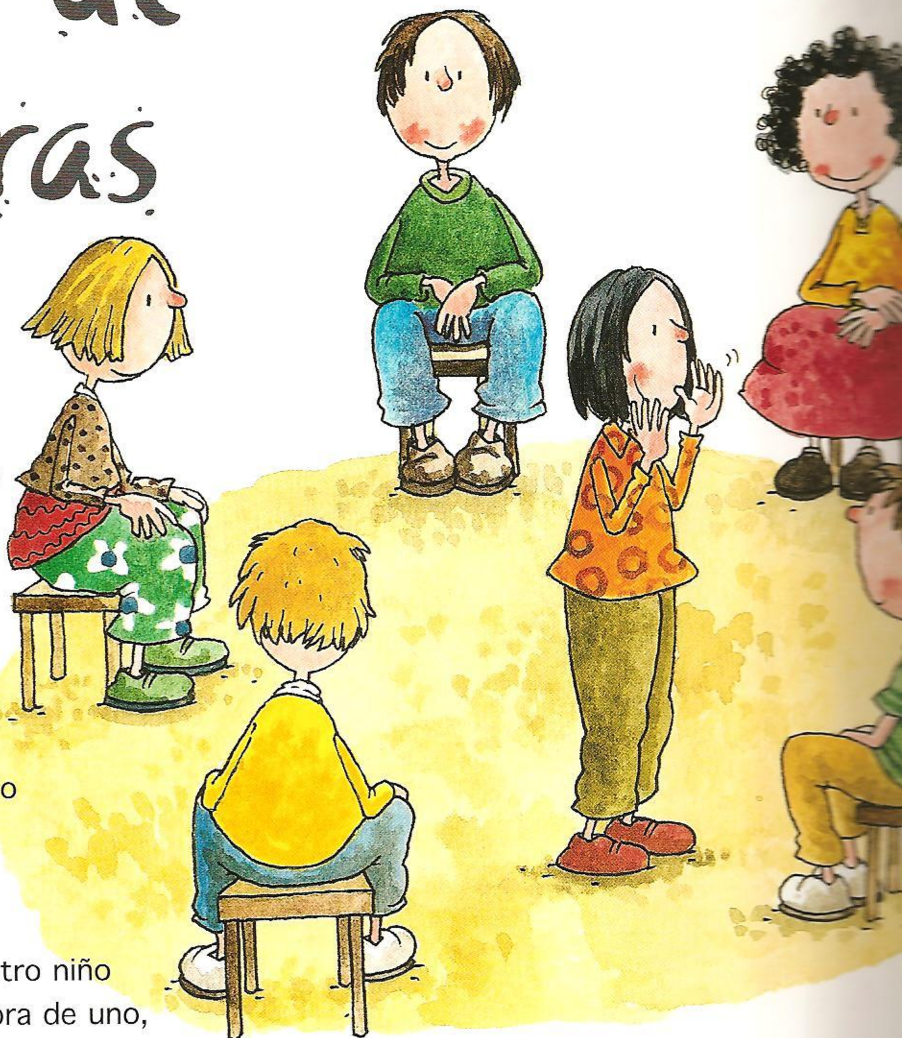
Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la coordinación motriz y la facilidad de palabra



Juego de palabras



- Se distribuye a los niños sentados en círculo, mientras uno de ellos se coloca en el centro, de pie.
- El niño del medio se pone delante de uno de los que están sentados en el círculo y da una, dos, tres o cuatro palmadas.
- Inmediatamente el otro niño debe decir una palabra de uno, dos, tres o cuatro sonidos o sílabas. Por ejemplo: da una palmada y el niño contesta OH (pan), dos palmadas y el niño contesta PIM-PAM (ma-dre), tres palmadas y el niño contesta PIM-PAM-PUM (co-mi-da), cuatro palmadas y el niño contesta PIM-PAM-PUM-OH (ca-ra-me-lo).
- Si el niño sabe encontrar una palabra correcta, se cambia con el niño que está en el centro, y continúa el juego.



Edad	6-7 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la asociación de palabra y ritmo

Reconocemos el cuerpo

Reconocemos el cuerpo

Reconocemos el cuerpo



- A cada niño se le da una cinta o un pañuelo que debe mover al ritmo de la música.

- Cuando cesa la música, el educador nombra un miembro del cuerpo, por ejemplo: ¡rodilla!, y los niños deben atar inmediatamente su cinta o su pañuelo a la rodilla, y continuar siguiendo la música.

Edad 6-7 años

Material Música grabada y una cinta o pañuelo por niño

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer el esquema corporal y educar el sentido rítmico



A cada parada de la música, el educador nombra un miembro del cuerpo distinto.

Variantes: se distribuye a los niños por parejas, que marchan siguiendo la música. Cuando el educador para la música y nombra un miembro del cuerpo, los niños se paran y se unen a través del miembro anunciado, por ejemplo: nariz, pies, etcétera. Al empezar otra vez la música, se dan la mano y vuelven a marchar en parejas.

Juego con el balón

Edad	6-10 años
Material	Un balón y una canción popular conocida por todos los niños
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la agilidad corporal y la rapidez de reflejos

- Se forma un círculo con todos los niños menos uno, que se coloca en el centro, y se le da un balón.
- El educador canta una canción popular y el círculo marcha en el sentido de las agujas del reloj, mientras el niño del centro marcha en sentido contrario.
- Cuando termina la canción, los niños se quedan quietos y el del centro tira el balón a uno de sus compañeros; éste, antes de recogerlo, debe dar una palmada y tomarlo inmediatamente.
- Si el niño lo atrapa, se cambia con el niño del centro; si no o no da la palmada, se queda en su sitio y continúa el otro, tirando el balón a otro compañero.
- El del centro ha de intentar engañar a sus compañeros, haciendo ver que lo tira a uno y tirándolo en realidad a otro.

Variantes: el niño que tiene el balón lo tira a su compañero, y éste debe dar una palmada antes de atraparlo, e inmediatamente tirarlo al suelo bien fuerte para tener tiempo de dar una vuelta antes de volverlo a tomar con las manos.



El duende

Edad 6-8 años

Material Música de marcha y un palito

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la agilidad corporal y la reacción a un estímulo táctil

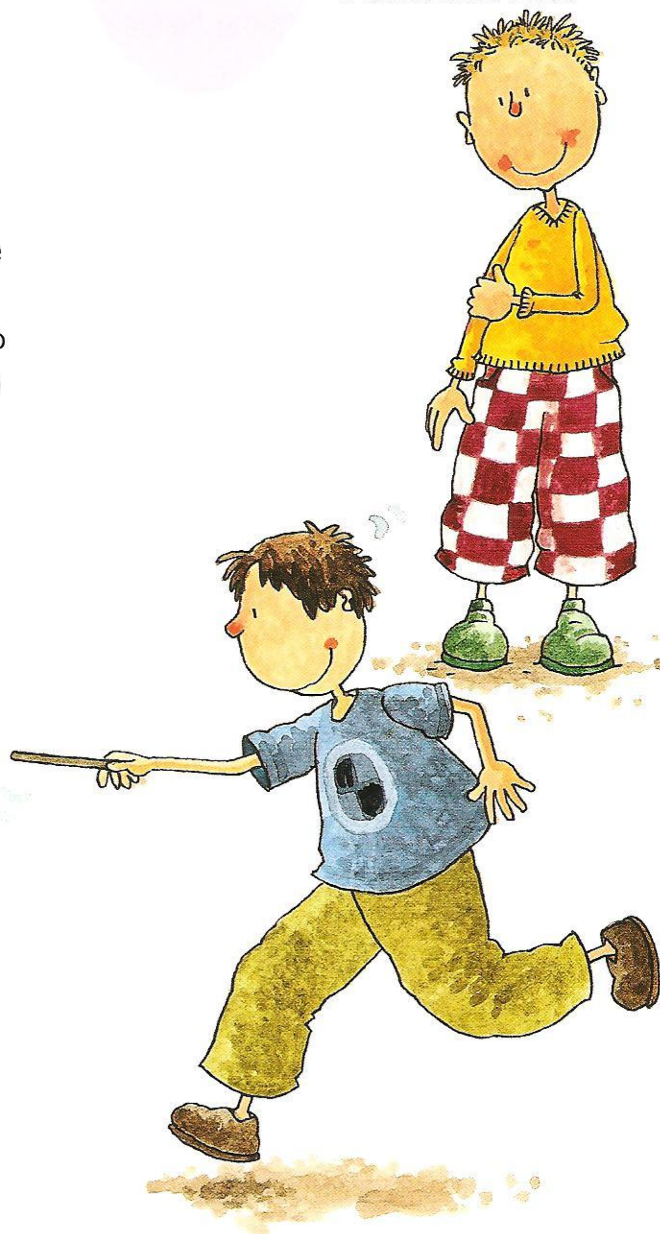
- Los niños se distribuyen libremente por el aula y se van moviendo según la música.

- Un niño, que se ha escogido con antelación, hace de duende y lleva en la mano un palito, que es su varita mágica.

- El duende se pasea en medio de los niños y, cuando quiere, toca a uno de ellos en una parte del cuerpo. El niño tocado debe poner la mano en el sitio indicado y continuar marchando, pero sin retirar la mano. Si el duende le vuelve a tocar en otro sitio, debe cambiar la mano de lugar; pero si el duende le toca en el mismo sitio donde ya tenía la mano, ésta queda libre.

Variantes: los niños deben parar la marcha cuando el duende les toca y adoptar una posición, como de estatua. No se pueden mover hasta que el duende les vuelva a tocar.





¡Cuidado con el guarda!

¡Cuidado con el guarda!
¡Cuidado con el guarda!

- Todos los niños representan muñecos o ladrones, según la edad que tengan, imaginándose que están en la sala de un museo.

- Los niños (muñecos o ladrones) se distribuyen libremente por la clase, y se colocan en una posición, muy quietos.

- En el momento que el educador pone la música, el guarda de seguridad da la espalda a los muñecos y éstos empiezan a moverse.

- Cuando el educador quita la música, los muñecos deben pararse. Entonces, el guarda se gira para ver si los muñecos se mueven.

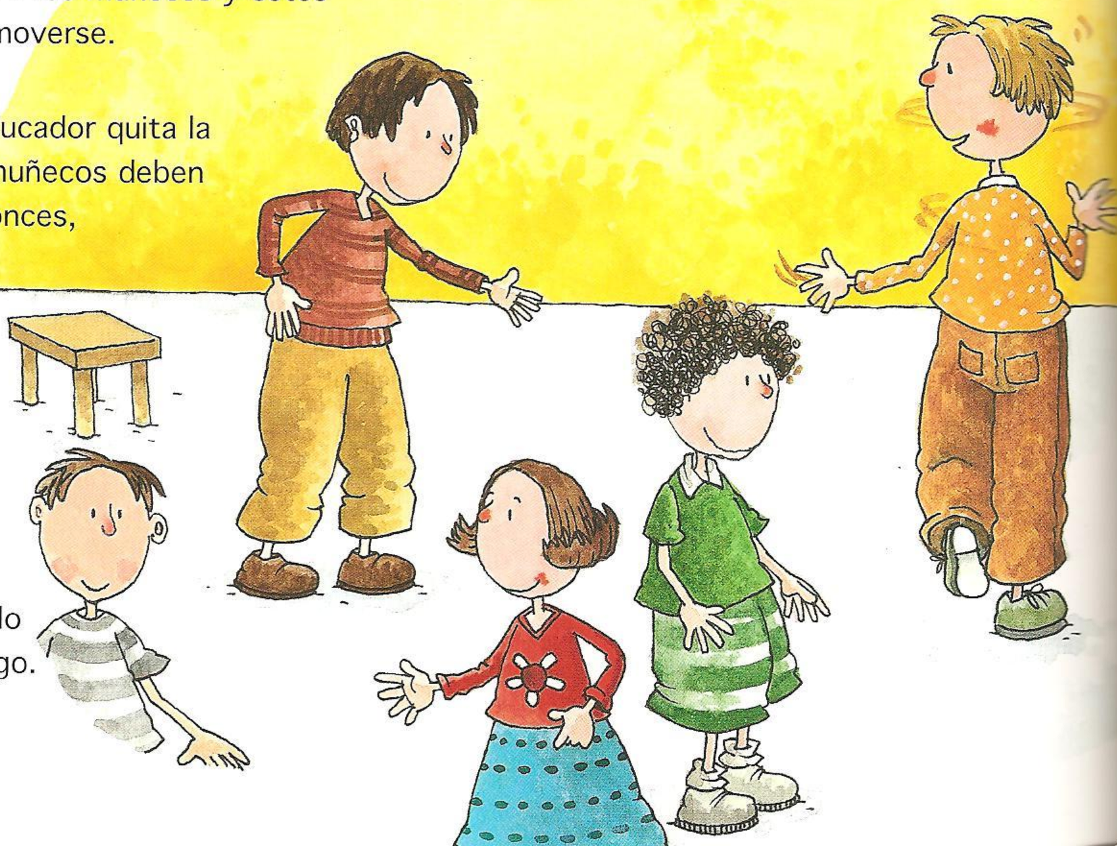
- Si ve algún muñeco en movimiento, lo retira del juego.

Edad 6-8 años

Material Música grabada (popular, vals, rock and roll...)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la reacción, la inhibición corporal, los reflejos y la atención



Creación de gestos

Edad 6-10 años

Material Música (puede ser un Minueto de F. Danzi)

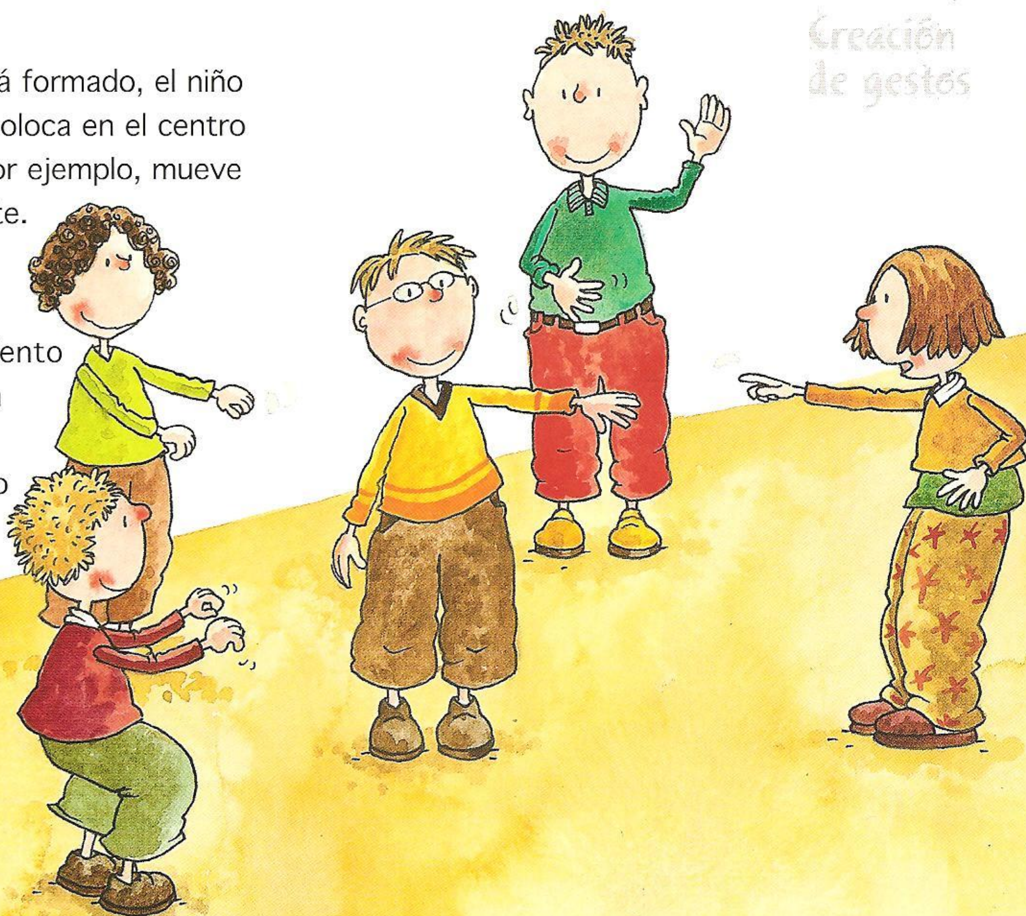
Número de jugadores Dos grupos de cinco niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la observación, la asociación y la creatividad

- Los niños forman dos grupos de cinco y se da un número a cada uno de ellos.
- Un grupo se queda sentado a un lado de la sala, desde donde hace de jurado, mientras el otro marcha siguiendo la música.
- Cuando cesa la música, el educador da cuatro palmadas y los niños que estaban marchando se colocan en círculo.
- Cuando el círculo está formado, el niño con el número 1 se coloca en el centro y realiza un gesto, por ejemplo, mueve un brazo hacia delante.
- Los del círculo han de asociar el movimiento a una actividad de la vida cotidiana, por ejemplo, pintar como un pintor, mover los brazos como un guardia urbano, señalar con el dedo como un guía turístico, etcétera.
- Si el jurado aprueba la actuación, el juego continúa, pero ahora se pone en el centro el niño número 2.

Observaciones: todos los niños del grupo deben pasar por el centro al menos una vez para inventarse un gesto.

Creación de gestos



Manos contra pies

Manos contra pies

Manos contra pies

- Se forman dos grupos, A y B, que se sitúan a un lado de la clase. Delante de cada grupo, a una distancia de 5 o 6 metros, se coloca en el suelo una pandereta que indica la meta.
- Se entrega otra pandereta al primer niño de cada grupo y éste sale marchando y percutiendo en esta pandereta en dirección a la que está en el suelo.
- Cuando llega a la meta, cambia su pandereta por la que está en el suelo y vuelve a su sitio, marchando y percutiendo a doble velocidad.
- Cuando llega a su sitio, entrega la pandereta al segundo niño de su grupo y éste realiza el mismo recorrido.

Edad	6-10 años
Material	Cuatro panderetas
Número de jugadores	Dos grupos de cinco niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la atención y la coordinación temporal





¡Oído alerta!

¡Oído alerta!

¡Oído alerta!

Edad	6-7 años
Material	Flauta o campana de sonido grave y campana de sonido agudo, y balones de tipo baloncesto
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Aprender a distinguir los timbres grave y agudo



- Se entrega un balón a cada niño y todos marchan libremente por la sala.
- Cuando el educador hace sonar la flauta o la campana de sonido grave, los niños tiran el balón al suelo y lo vuelven a recoger.
- Si hace sonar la flauta o la campana de sonido agudo, los niños tiran el balón al aire y lo recogen.

Parte II



DINÁMICA CORPORAL: POSIBILIDADES MOTRICES

- Entre los 6 y los 10 años, el aprendizaje global permite que el niño vaya consiguiendo un ajuste progresivo según sus posibilidades motrices, físicas y cognitivas.
- El objetivo principal de los 50 juegos siguientes es educar el cuerpo para conocerlo, lejos de los automatismos que se encuentran en la mayoría de las disciplinas escolares.
- Estos juegos se basan principalmente en la coordinación general y específica. Se trabaja a partir de la motricidad espontánea, para que el niño adquiera, de forma progresiva, movimientos de coordinación, tomando conciencia de su propio tempo antes de realizar ejercicios con un tempo preestablecido. Es a partir del propio ritmo que el niño puede entender la música e interpretarla.
- Al finalizar cada sesión es interesante realizar ejercicios de relajación, que sólo se consiguen después de un trabajo sucesivo, ya que exigen un nivel de madurez que por lo general no se alcanza antes de los 7 u 8 años.

Muñecos de cuerda

- Los niños imaginan que se han convertido en muñecos que funcionan a cuerda y adoptan una postura estática.

- El educador percute en el pandero y poco a poco va disminuyendo el ritmo. Los muñecos empiezan a moverse realizando movimientos regulares que, siguiendo la música, se van convirtiendo en más lentos hasta llegar a parar, como si se les hubiera terminado la cuerda.

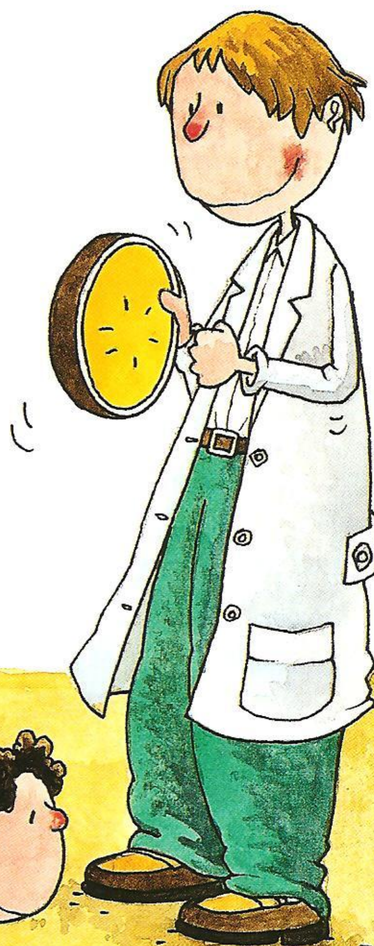
- Cuando el educador vuelve a acelerar el ritmo del pandero, los niños aceleran sus movimientos. ¡Ya vuelven a tener cuerda!

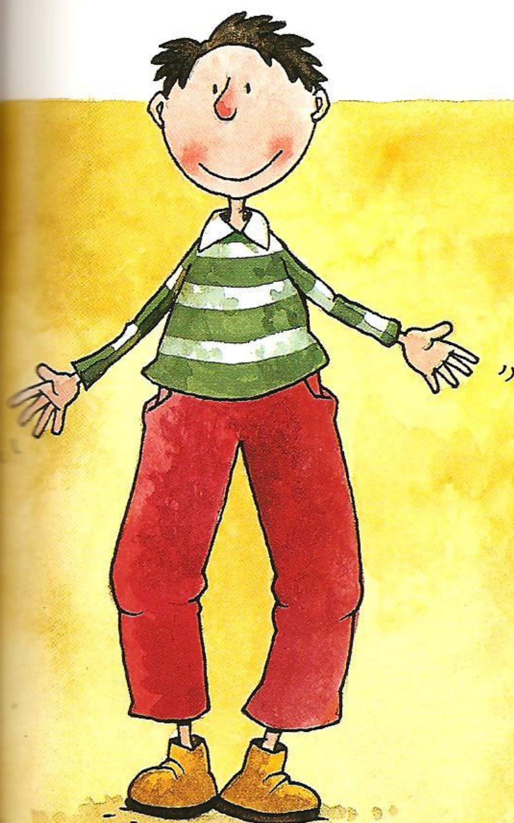
Variantes: los niños pueden representar distintos papeles, por ejemplo pueden ser muñecos de cuerda futbolistas, pilotos de carreras, y otros muchos.



Muñecos de cuerda

Edad	6-8 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la atención y la reacción







Rebotes

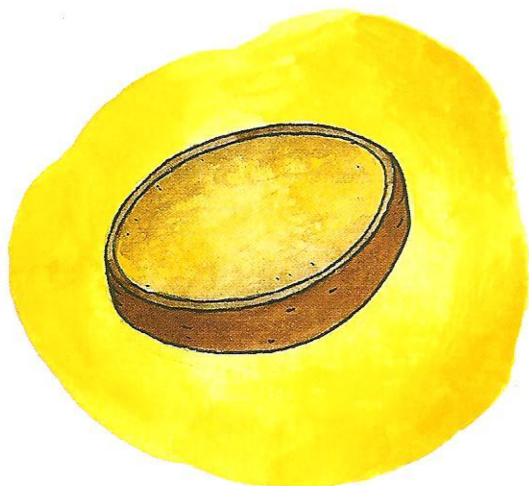
Rebotes

Rebotes



Edad	8-10 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Adquirir conciencia del equilibrio

- El educador percute tres golpes seguidos en el pandero y se queda en silencio.
- Los niños se colocan con los pies ligeramente separados en paralelo.
- Con las piernas relajadas y flexionadas, deben balancear los brazos delante-detrás-delante durante los tres golpes de pandero y, luego, subirlos y aguantar como si se agarraran a una cuerda, durante el silencio.
- En el siguiente movimiento, los brazos se balancean detrás-delante-detrás y hay que mantener el equilibrio con los brazos en la espalda.



El árbol
El árbol

El árbol

Edad 6-10 años

Material Música grabada (de cualquier tipo)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Reconocer los conceptos crescendo y decrescendo

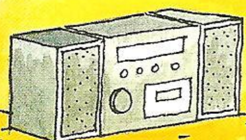
- Se explica a los niños el proceso de crecimiento de un árbol; primero, se planta la semilla y, poco a poco, ésta se convierte en un árbol.

- Seguidamente, los niños se colocan en el suelo muy acurrucados, como si fueran semillas, mientras la música se oye muy suave.

- Poco a poco, el educador aumenta la intensidad de la música *(crescendo)* y los niños se van levantando como si fueran las ramas del árbol que van creciendo.

- Cuando disminuye la intensidad de la música *(decrescendo)*, los niños vuelven lentamente a la posición inicial.

Variantes: visualmente es muy atractivo si se realiza el ejercicio con dos grupos dando consignas contrarias: mientras un grupo se levanta, el otro desciende. Esta variante requiere una mayor concentración por parte de los participantes.





Activo-pasivo

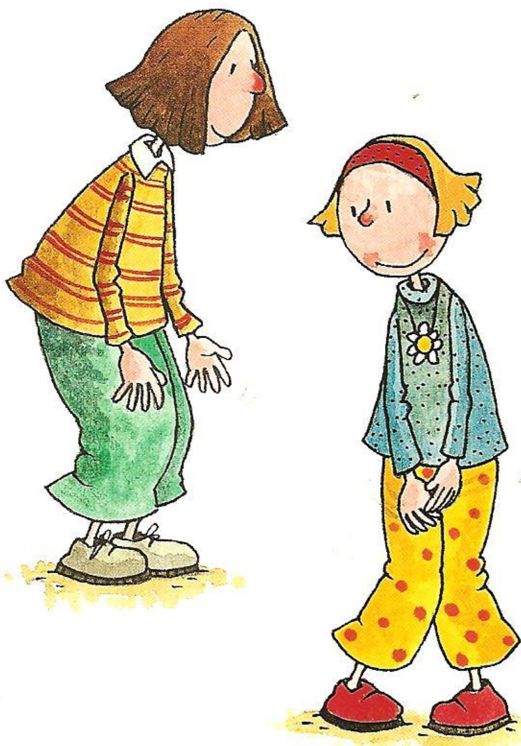
Activo-pasivo

Activo-pasivo



Edad	6-10 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Tomar conciencia de la postura corporal

- Se explica a los niños la importancia de mantener una postura corporal correcta: los pies bien apoyados en el suelo, la columna vertebral erguida, los hombros relajados...



- El educador percute en el pandero y los niños deben colocar el cuerpo en la posición más correcta posible (actitud activa).
- Cuando el educador se mantiene en silencio, los niños se relajan y dejan el cuerpo en actitud pasiva.
- Cuando vuelve a sonar el pandero, los niños deben volver a colocarse en actitud activa (posición corporal correcta).

Observaciones: antes de empezar, es conveniente colocar el cuerpo contra la pared para tomar conciencia de los puntos de contacto y corregir las posibles posturas corporales incorrectas.

Música-silencio

Música-silencio

- Se explica a los niños que cuando oigan la música se pueden mover, mientras que durante el silencio se deben quedar quietos como estatuas.
- Se pone música y se deja que los niños se expresen libremente, realizando movimientos y desplazamientos de carácter espontáneo.
- Cuando se para la música, los niños deben permanecer quietos.

Observaciones: es un ejercicio muy adecuado en las primeras clases, ya que es primordial para adquirir control corporal.

Edad	6-10 años
Material	Música grabada (elegida por el educador)
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Controlar los movimientos de arrancar y parar



Pie en equilibrio

Pie en equilibrio

Edad 6-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Aumentar, de forma progresiva, la capacidad de equilibrio

- Los niños deben mantener el equilibrio sobre un pie durante un segundo cuando el educador da un golpe en el pandero.

- A una indicación del educador, los niños cambian de pie y vuelven a mantener el equilibrio durante un segundo más.

- Progresivamente, puede ir aumentando la duración de la posición de equilibrio en dos segundos, tres segundos, cuatro segundos...

Observaciones: una vez que se domina el ejercicio con los ojos abiertos, es interesante realizarlo con los ojos cerrados.



Tierra y luna

Tierra y luna

Tierra y luna

Edad 6-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Adaptar la cantidad de energía necesaria para efectuar el movimiento y distinguir entre ligero y pesado

- Antes de empezar el juego, se describen brevemente algunas características de la luna, como por ejemplo la gravedad, y se pide a los niños que imaginen cómo se mueve un astronauta.



- El educador percute un tempo regular en el pandero, mientras los niños se desplazan libremente por la clase, como si estuvieran paseando por el planeta tierra llevando un saco con piedras.

- Cuando el educador percute en el pandero un tempo más lento, los niños imaginan que están en la luna y realizan movimientos amplios, como si flotaran por el espacio, sintiendo que son ligeros.

- El educador va cambiando de ritmo para que los niños reaccionen y adapten la energía corporal según la sensación de ligero y pesado que quieran transmitir.

Somos plastilina

- Se observan y se comentan las propiedades de la plastilina: es un producto blando, dúctil, flexible...

- Se reparte un trozo de plastilina a cada niño y se deja que la manipule libremente durante dos minutos, mientras suena la música de fondo.

- Después de manipularla, se vuelve a poner la misma música y se propone a los niños que creen alguna cosa con la plastilina.

- Se pone la música por tercera vez; ahora los niños tienen que imaginar que su cuerpo se ha convertido en plastilina y deben moverse con la música.



Somos plastilina

Edad 6-8 años

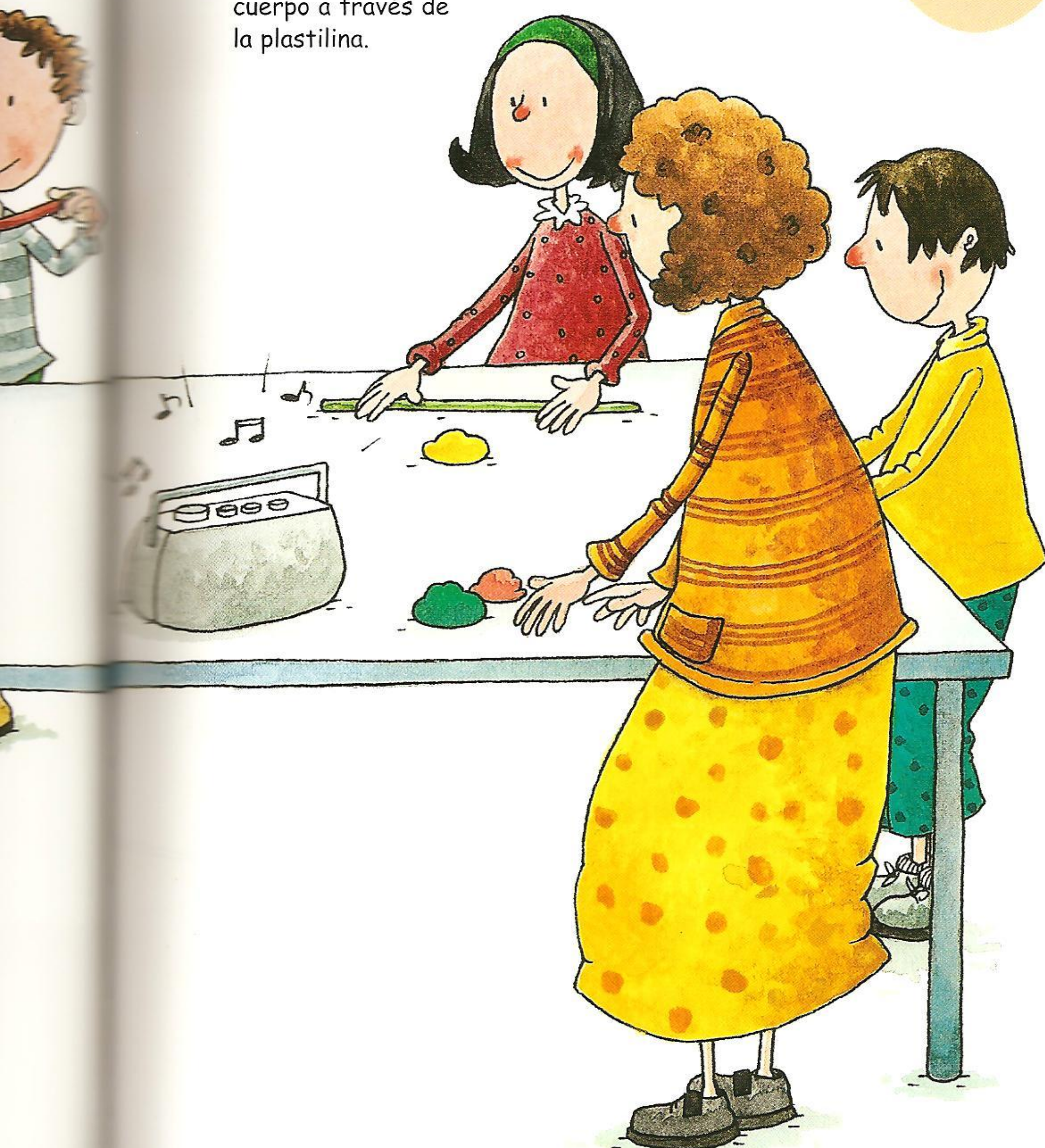
Material Plastilina y música (puede ser La urraca ladrona de G. Rossini)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la representación corporal y la flexibilidad

Variantes: se pueden formar dos grupos, observadores y observados, para que resulte más fácil apreciar las características de los movimientos.

Observaciones: después de cada ejercicio, se comentarán los movimientos más representativos para ir tomando conciencia de la flexibilidad del cuerpo a través de la plastilina.



Equilibrios



- Con la cinta adhesiva, se marca una línea de salida y otra de llegada. El educador entrega una bolsita de arena a cada niño.

- Un grupo de cinco niños se sitúa en la línea de salida con la bolsita sobre la cabeza.

- El educador percute un tempo regular en el pandero. Los niños del primer grupo, con la bolsita en la cabeza, se desplazan en línea recta hasta la meta, siguiendo el tempo marcado.

- Mientras el primer grupo realiza el recorrido, el segundo se coloca en la línea de salida con la bolsita también en la cabeza y, cuando está preparado, el educador marca un tempo distinto al anterior.

Edad	6-8 años
Material	Bolsitas de arena de 20 x 20 cm, cinta adhesiva y pandero
Número de jugadores	Grupos de cinco niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar el equilibrio y la reacción

- Así, sucesivamente, todos los grupos de niños van realizando el mismo ejercicio.

Observaciones: se puede variar la posición de la bolsita y la velocidad del movimiento.

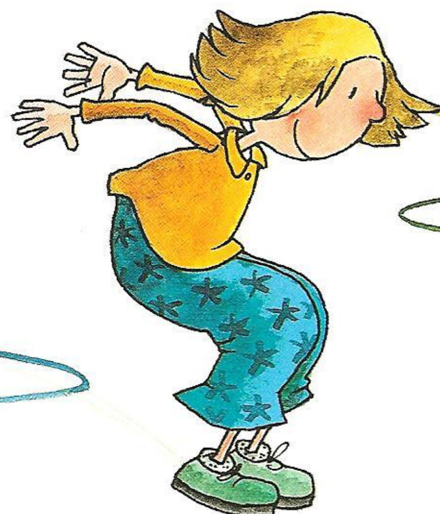
Conversación corporal

Edad	8-10 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Diez niños, organizados por parejas
Orientaciones pedagógicas	Respetar las frases musicales y el silencio

- Los niños se organizan por parejas, y se colocan uno delante de otro.
- Mientras el educador marca 8 tiempos con su pandero, un miembro de la pareja realiza un movimiento continuo como si el cuerpo hablara. Durante el silencio, el niño se queda quieto como si estuviera callado.
- A continuación, el educador marca 8 tiempos más con el pandero y el niño que estaba observando realiza un movimiento como si fuera la respuesta. Cuando cesa el sonido del pandero, se queda quieto.
- El educador ahora percute sucesivamente 4 tiempos, 4 tiempos, 2 tiempos, 2 tiempos, 1 tiempo, 1 tiempo, 1 tiempo, 1 tiempo mientras los niños realizan un diálogo corporal respetando el turno y los silencios de cada uno.
- Una vez realizada una secuencia, se cambia de pareja.

Observaciones: es conveniente que los niños tomen conciencia de la importancia de la mirada. En una conversación, el niño que está escuchando debería estar mirando a su interlocutor para demostrar interés.





Colores mandones

- Se prepara un circuito con aros de colores colocados por el suelo de la clase.

- El educador determina con los niños unas consignas corporales, que deben ejecutar según el color del aro que vean. Por ejemplo, siempre que vean un aro rojo, se tienen que desplazar hacia él saltando con los pies juntos; cuando encuentren un aro azul, deben caminar de espaldas; para llegar al aro verde, tienen que saltar con un pie; y para llegar al aro amarillo, deben caminar con las manos en el suelo.



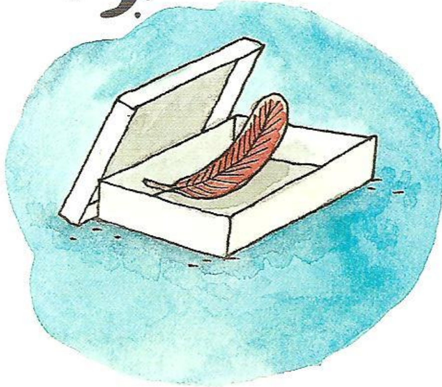
Colores mandones



Edad	8-10 años
Material	Aros de colores
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Memorizar consignas corporales según un color

Objeto misterioso

Objeto misterioso



Edad	6-10 años
Material	Objetos, una caja y música grabada
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Interpretar un objeto con el cuerpo

- Un niño sale de la clase y, una vez fuera, el educador le da una caja en cuyo interior hay un objeto escondido. El niño tiene un minuto para examinar el objeto con atención.

- El niño vuelve a entrar en la clase con la caja cerrada para que no se vea el objeto que ha examinado e interpreta corporalmente, con la ayuda de la música, distintas características del objeto para que sus compañeros adivinen lo que hay escondido en la caja.

- Cuando la música termina, los niños tienen que adivinar el objeto. El jugador que lo ha acertado sale fuera de la clase y el educador le da otro objeto para empezar el juego de nuevo.



Observaciones: los objetos que se elijan tienen que ser fáciles de interpretar corporalmente, por ejemplo, una pluma de ave, una goma elástica, etcétera.

La compra

- Los niños están sentados en círculo mirando hacia el interior. Uno de ellos dice: "Hoy he comprado un balón" y mueve la mano como si lo hiciera botar.

- El jugador de su lado repite la compra de su compañero y añade una nueva. "Hoy he comprado un balón" y realiza el gesto; y "un martillo", y realiza el gesto de golpear con el martillo.

- Cada niño tiene que repetir las palabras desde el principio en el orden correcto y añadir una más.



Edad 6-10 años

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Memorizar palabras e interpretarlas corporalmente

- Se vuelve a empezar el juego cuando la lista de objetos comprados no está en el orden correcto.

Variantes: se pueden realizar los movimientos corporales sin nombrar los productos comprados.



Gran dragón

Gran dragón



- Los niños se colocan en fila, uno detrás de otro, con la mano derecha encima del hombro del jugador que tienen delante.

- El educador tiene el pandero con el que dirigirá la marcha.

- El primer jugador de la fila representa la cabeza del dragón y debe inventar un movimiento corporal. Los demás niños deben repetirlo, siguiendo el tempo del pandero, hasta que éste quede en silencio.

- Cuando acaba la música, el primer jugador se dirige a la cola del dragón para que el nuevo jugador de cabeza invente otro movimiento, que los demás tendrán que copiar.

Edad	6-10 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Inventar y representar distintos movimientos corporales con un tiempo limitado

Verbos

Verbos

Edad 6-10 años

Material Varios cartones con un verbo escrito en cada uno

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Aumentar el vocabulario verbal y corporal

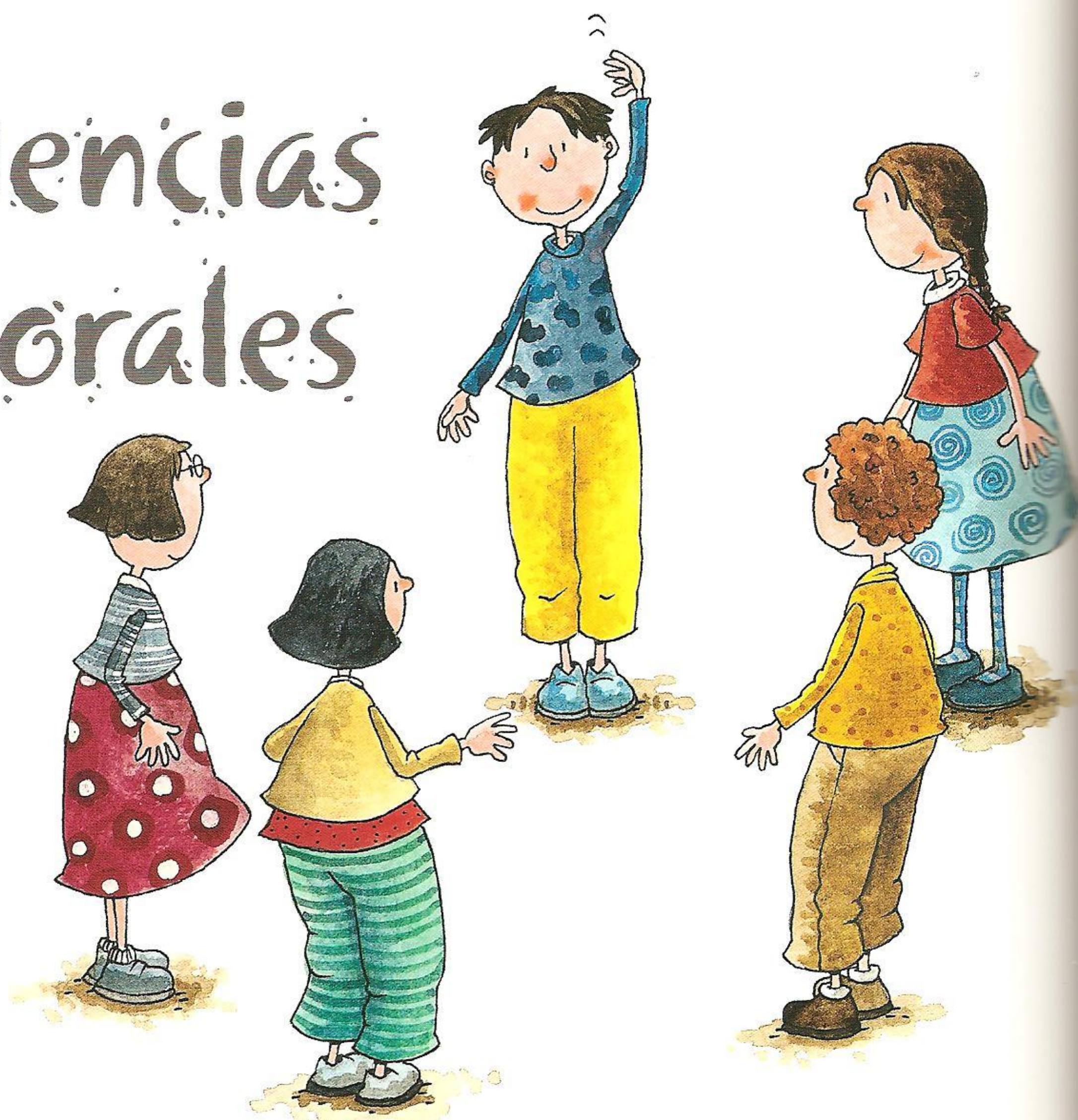
- Se forman dos grupos de niños: unos son los actores y los otros, el público.
- El educador reparte al grupo de actores cinco cartones con un verbo escrito en cada uno. Miran el primer cartón y tienen que representar corporalmente el verbo escrito.
- El grupo del público tiene que adivinar de qué verbo se trata.
- Cuando ya se han adivinado los cinco verbos, se cambia de rol: los actores se convierten en público y el público, en actores.



Secuencias corporales

Secuencias corporales

Secuencias corporales



- Los niños se disponen en círculo, de pie, mirando hacia el interior.

Edad 6-10 años

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Memorizar secuencias corporales y aumentar la capacidad de atención y concentración

- Uno de los niños realiza un movimiento con una parte de su cuerpo.
- El jugador de su lado mueve otra parte del cuerpo y así, sucesivamente, hasta llegar a cuatro movimientos corporales distintos.
- El quinto jugador tiene que repetir el movimiento del primero, y los siguientes niños tienen que completar la secuencia corporal que han creado los cuatro primeros jugadores.

No hay que perder la pelota

No hay que perder la pelota



- En un lado de la sala, se dibuja en el suelo una línea horizontal y otra delante de ésta, con una separación de 6 a 10 metros, según la edad de los niños.
- El educador distribuye a los niños en dos grupos.
- Se numera a los miembros de cada uno, que se colocan detrás de una de las líneas, en fila y por orden de numeración.
- Se entrega una pandereta al primero de cada grupo y encima se le pone una pelota de tenis. La pelota debe colocarse sobre el lado plano de la pandereta.
- Los niños deben recorrer el circuito, o sea, llegar a la otra línea y regresar a su sitio.
- Rápidamente, el primero debe entregar la pandereta al segundo.
- Si se les cae la pelota de la pandereta, el educador les contabiliza un punto.
- Gana el equipo que tiene menos puntos y que termina primero.

No hay que perder la pelota

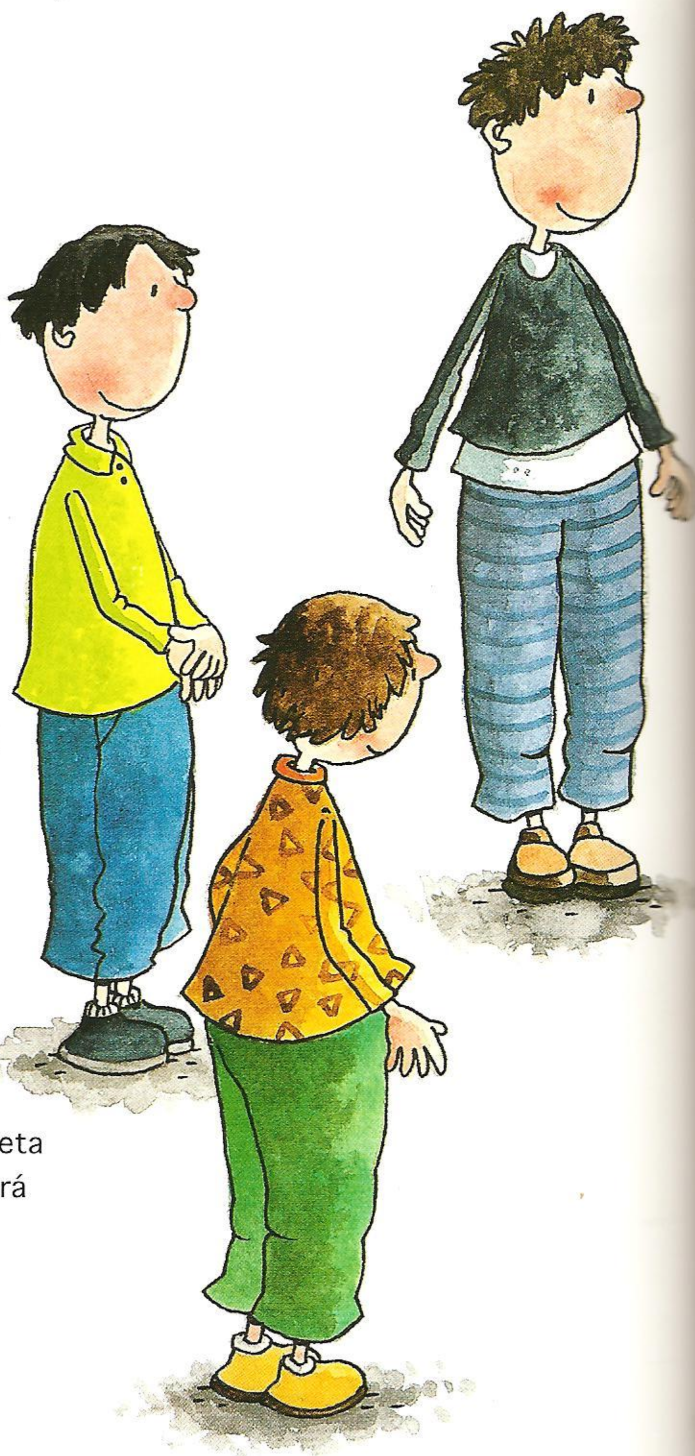
Edad 6-10 años

Material Una pandereta y una pelota de tenis por grupo

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar el equilibrio y el control de uno mismo

Pandereta en equilibrio



- Se organiza la clase en dos grupos iguales y cada uno se coloca formando un círculo.
- Los niños de cada círculo se numeran.
- El educador pone una pandereta al revés, o sea por el lado plano, en la cabeza del niño número 1 de cada círculo, y éste debe marchar por el exterior del círculo con las manos en la espalda, siguiendo el ritmo percutido en el pandero por el educador. Si se le cae la pandereta, no puede tocarla y tiene que esperar a que el educador vuelva a colocársela.
- Cuando llega a su sitio, pone la pandereta en la cabeza del niño número 2 y éste empieza su camino. Ahora será el niño número 1 quien debe vigilar la pandereta de su compañero, ya que si se le cae deberá ir corriendo a ponérsela de nuevo.
- Gana el equipo que termina antes.

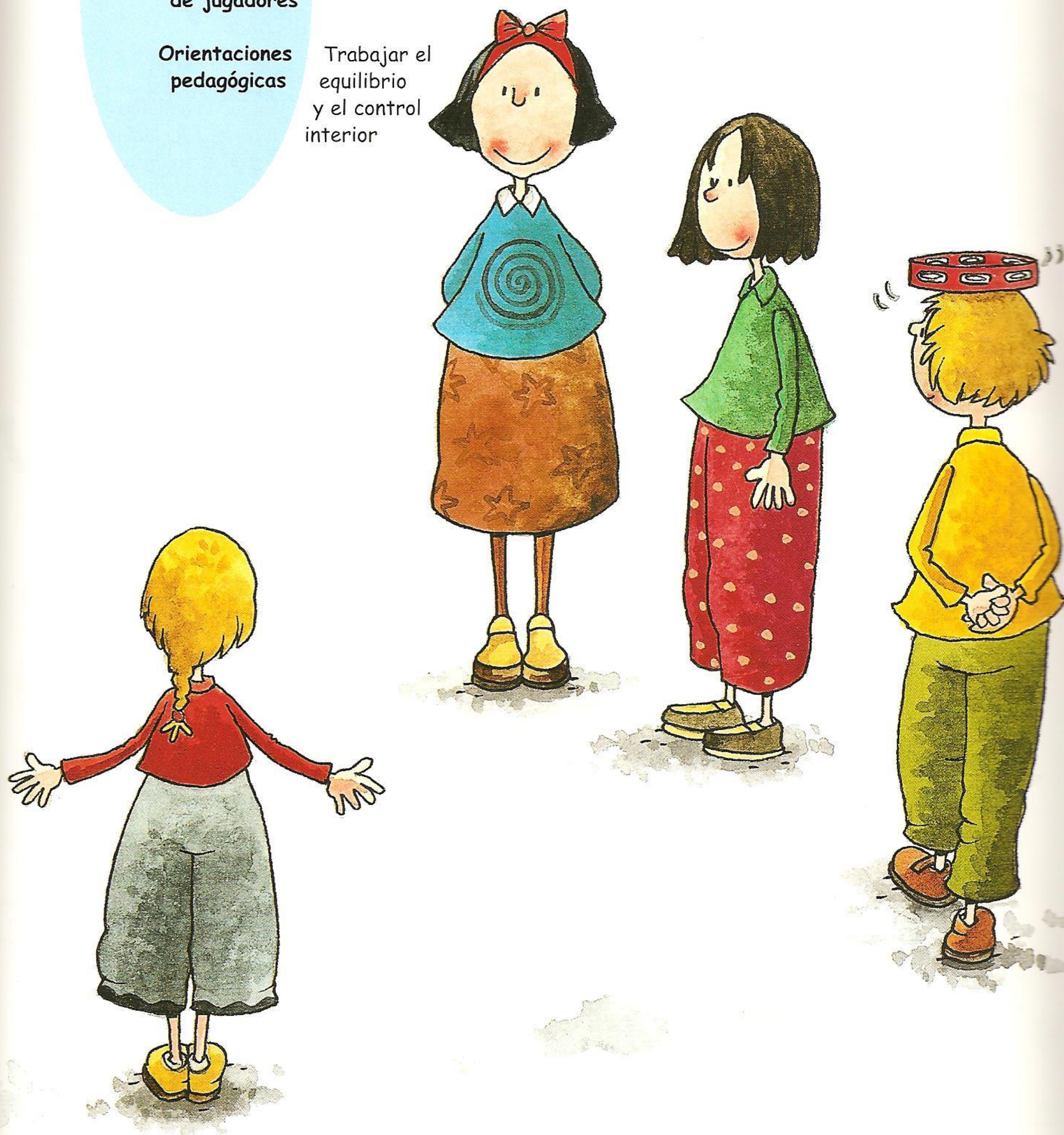
Pandereta en equilibrio

Edad 6-10 años

Material Una pandereta por grupo y un pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar el equilibrio y el control interior



Saltando por el camino

Saltando por el camino



Edad 6-10 años

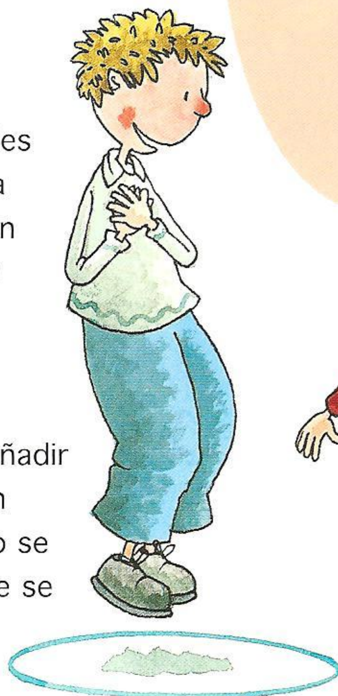
Material Aros y un pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la agilidad motriz, la disociación corporal, el sentido rítmico y el dominio de uno mismo

- Se colocan aros en fila por el suelo de la clase, formando un camino.

- El educador explica a los niños que deben pasarlo dando un salto con los pies juntos dentro del aro y, a continuación, un salto con las piernas abiertas fuera del aro.





- Una vez practicado este movimiento, se pueden añadir los brazos, que se cierran delante del pecho cuando se salta dentro del aro y que se abren cuando se salta con las piernas abiertas fuera del mismo.



- Una vez aprendida la coordinación de brazos y piernas, se puede realizar el mismo ejercicio pero haciendo que los movimientos de los brazos sean contrarios a los de los pies, o sea, brazos cerrados cuando las piernas estén abiertas, y brazos abiertos cuando se salta con los pies juntos.

- Una vez practicada esta nueva posibilidad, se pueden formar dos grupos y gana el que lo haga mejor.

Observaciones: es conveniente que el educador marque el ritmo con un pandero, para que los niños puedan mantener una regularidad en la marcha y no se aceleren.

Manos o pies

Manos o pies

Manos o pies

Edad	6-10 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Filas de cinco niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la atención, los reflejos y la coordinación corporal



- Los niños se colocan en fila, uno detrás de otro.
- Mientras el educador toca el pandero, los niños marchan y dan palmadas al mismo tiempo, siguiendo el tempo marcado.
- Cuando el educador dice "manos", las manos dejan de dar palmadas.
- Si el educador vuelve a decir "manos", éstas vuelven a dar palmadas.
- Si dice "pies", los pies paran. Y, si vuelve a decir "pies", reemprenden la marcha.

Observaciones: los niños deben advertir que las palabras "manos" y "pies" sirven tanto para accionar como para detener el movimiento.

¡Pásame rápido el balón!

- Según el número de participantes, se forman dos o tres filas de niños, unos detrás de otros, que se sitúan en uno de los extremos del aula. En el otro extremo se marca la meta.
- El primer niño de cada fila tiene un balón en las manos y se lo pasa al niño que tiene detrás por encima de la cabeza.
- El segundo se lo pasa al tercero por entre medio de las piernas.
- El balón va pasando de jugador en jugador, una vez por arriba y otra por abajo, hasta llegar al último de la fila.



¡Pásame rápido el balón!

Edad	6-10 años
Material	Un balón por fila
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Adquirir el sentido de la orientación

Una vez haya recibido el balón el último, éste se dirige corriendo hacia el inicio de la fila. Así, se va avanzando hasta llegar a la línea de meta.

Variantes: si se realiza con una sola fila, el educador puede acompañar los movimientos con una música a 2 tiempos con el piano o el pandero.



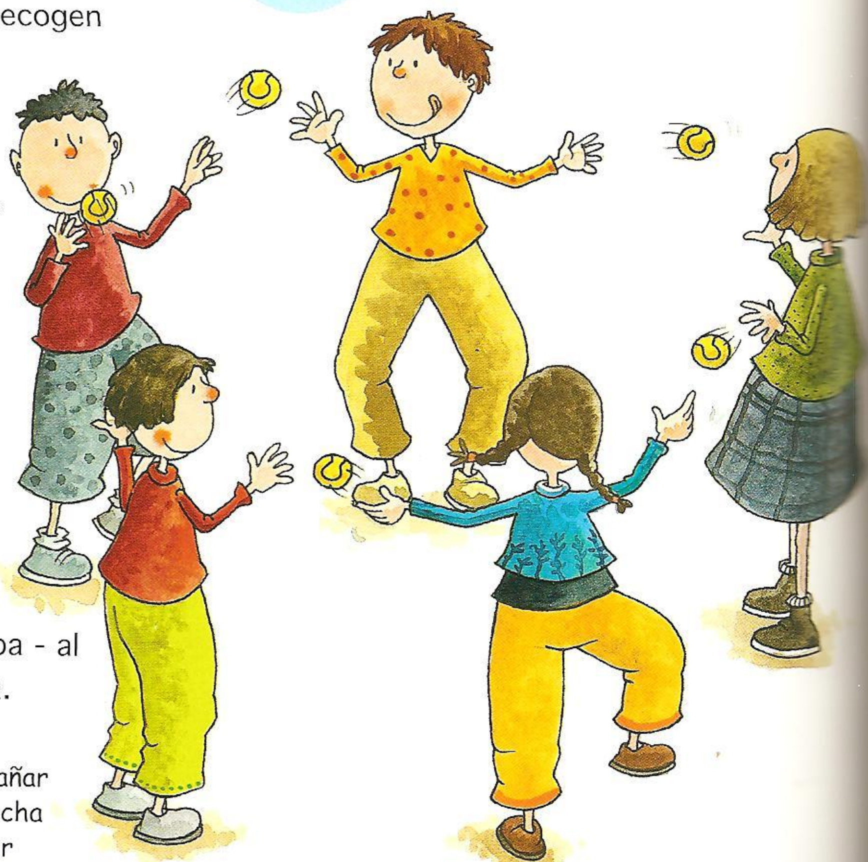
¿Quién juega mejor?

¿Quién juega mejor?

¿Quién juega mejor?

Edad	8-10 años
Material	Una pelota de tenis por niño y un pandero o música de tiempo binario
Número de jugadores	Grupos de seis o más niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la agilidad y los reflejos

- El educador entrega una pelota de tenis a todos los niños, que se colocan en círculo, dejando una separación entre ellos para poder pasarse la pelota.
- Los niños lanzan su pelota por los aires al niño de su derecha y recogen rápidamente la pelota que les llega por su izquierda.
- Cuando el educador dice "hop", los niños deben cambiar la dirección de los lanzamientos.
- También pueden pasarse la pelota una vez por los aires y otra rodando por el suelo. En este caso, cuando el educador dice "hop", se repite la última forma de tirar la pelota. Por ejemplo: arriba - al suelo - arriba - al suelo - "hop" - al suelo - arriba.



Observaciones: el educador debe acompañar el ejercicio con el pandero o con una marcha de tiempo binario (2 tiempos) para ayudar a sincronizar los movimientos de tirar y recoger.

Juego de las sillas

Juego de
las sillas

Edad 6-8 años

Material Tantas sillas como niños menos una, y música (puede ser una canción popular)

Número de jugadores Es recomendable un máximo de doce niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la atención, la agilidad, los reflejos y la orientación

- El educador dispone por la sala tantas sillas como niños haya menos una, suficientemente separadas como para que los niños no se den golpes.

- Se pone una música bien alegre y los niños deben marchar alrededor de las sillas, sin tocarlas.

- Cuando el educador para la música, los niños deben sentarse en una silla. Quien no lo consigue, se retira del juego y se lleva una silla.

Observaciones: se trata de un juego tradicional, que resulta muy divertido.



¿Quién juega conmigo?

¿Quién juega conmigo?

Edad	6-10 años
Material	Un balón y una canción conocida por todos
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la coordinación corporal, la distinción de color, de tamaño y de forma, y la socialización

- Los niños marchan libremente por la sala cantando una canción que todos conocen, mientras uno de ellos lleva un balón.
- Cuando termina la canción, los niños se colocan formando un círculo.
- El que tiene el balón se sitúa en el centro del círculo y lo lanza hacia arriba, al mismo tiempo que dice el nombre de uno de sus compañeros.
- El niño que ha sido nombrado debe ir a recoger el balón después de dejarlo botar en el suelo. Si lo consigue, se queda en el centro y el niño que se lo ha tirado ocupa su sitio en el círculo.
- El juego empieza de nuevo cuando los niños vuelven a marchar, cantando la canción.

Variantes: se pueden usar distintivos, que combinen dos conceptos, como un objeto y un adjetivo (por ejemplo, silla roja) para nombrar al compañero.

Observaciones: este juego favorece el aprendizaje de los nombres de los compañeros y es muy adecuado realizarlo los primeros días de curso para conocerse.



Letras corporales

Letras corporales



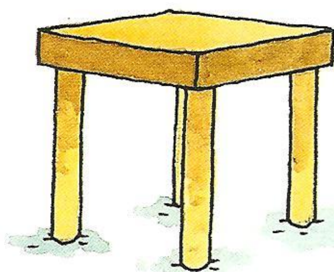
- El educador pide a los niños que traten de interpretar las letras del abecedario a través de movimientos corporales, ya sea de pie o estirados en el suelo. Los niños deben buscar la forma más clara de representación, ayudados por el educador.
- A continuación, se forman dos grupos y se inicia el juego.
- Un grupo debe pensar en hacer las vocales y el otro, las consonantes.
- Con el tiempo que determina el educador, cada uno de los dos grupos ensaya la formación de las letras.
- Transcurrido el tiempo de ensayo, el educador llama a los grupos.
- Cada uno de ellos representa una letra escogida y el resto de los niños deben acertarla, individualmente o por parejas.

Observaciones: las letras pueden formar también palabras, que se tienen que interpretar por grupos.

Edad	8-10 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la expresión y la agilidad corporal

¡Cuidado con el tronco!





Edad 6-10 años

Material Silla y palo de madera

Número de jugadores Un máximo de seis niños por grupo

Orientaciones pedagógicas Trabajar la atención y la conciencia corporal

- El educador da a cada niño un palo de madera un poco grueso (tronco), que debe colocarse entre las piernas a la altura de las rodillas.
- Los niños deben intentar marchar sin que se les caiga el tronco.
- Una vez que sepan realizar esta marcha, el educador forma dos equipos, A y B, y empieza el juego.

¡Cuidado con el tronco!

¡Cuidado con el tronco!



- Se marca un recorrido cualquiera que deberá seguir cada grupo. Por ejemplo, una silla situada en el extremo de la sala representa la meta.

- Cada equipo se coloca en fila, uno detrás de otro, en el extremo contrario de la sala, lejos de las sillas.

- El primero de cada grupo sale con el tronco entre las piernas, llega a su silla, le da la vuelta y vuelve a su sitio; entrega el tronco al segundo y éste continúa el juego.

- Gana el grupo al que se le cae menos veces el tronco y que llega antes.

El mensaje

El mensaje

El mensaje

- Se forman dos equipos, A y B, y sus miembros se numeran.
- El educador entrega a cada equipo una hoja de papel en blanco y un lápiz.
- El niño 1 del equipo A escribe en el papel un mensaje, por ejemplo: "Yo soy carpintero", y lo entrega al niño 2 del equipo B.
- El niño 1 del equipo B realiza lo mismo con el niño 2 del grupo A.

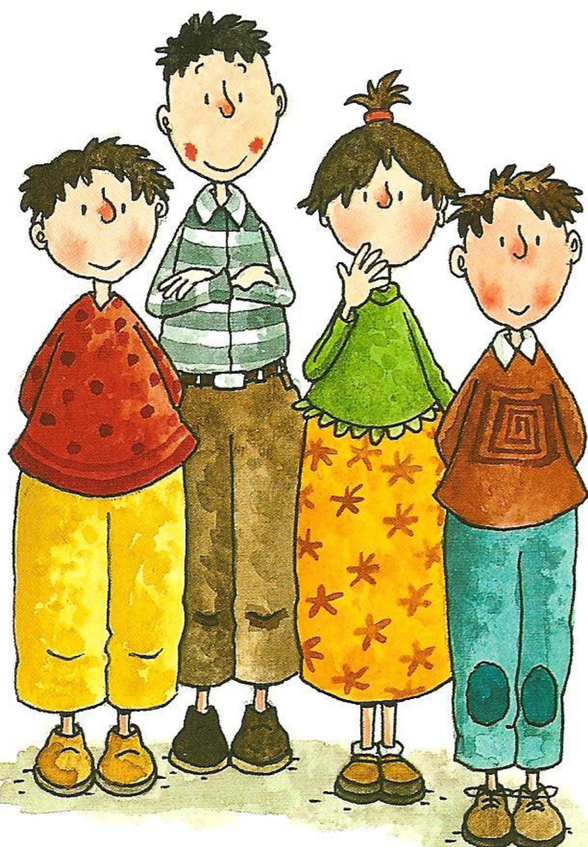
Edad 8-10 años

Material Dos hojas de papel en blanco y dos lápices

Número de jugadores Dos equipos de seis o más jugadores

Orientaciones pedagógicas Aumentar el vocabulario verbal y corporal a través de la interpretación y la escritura

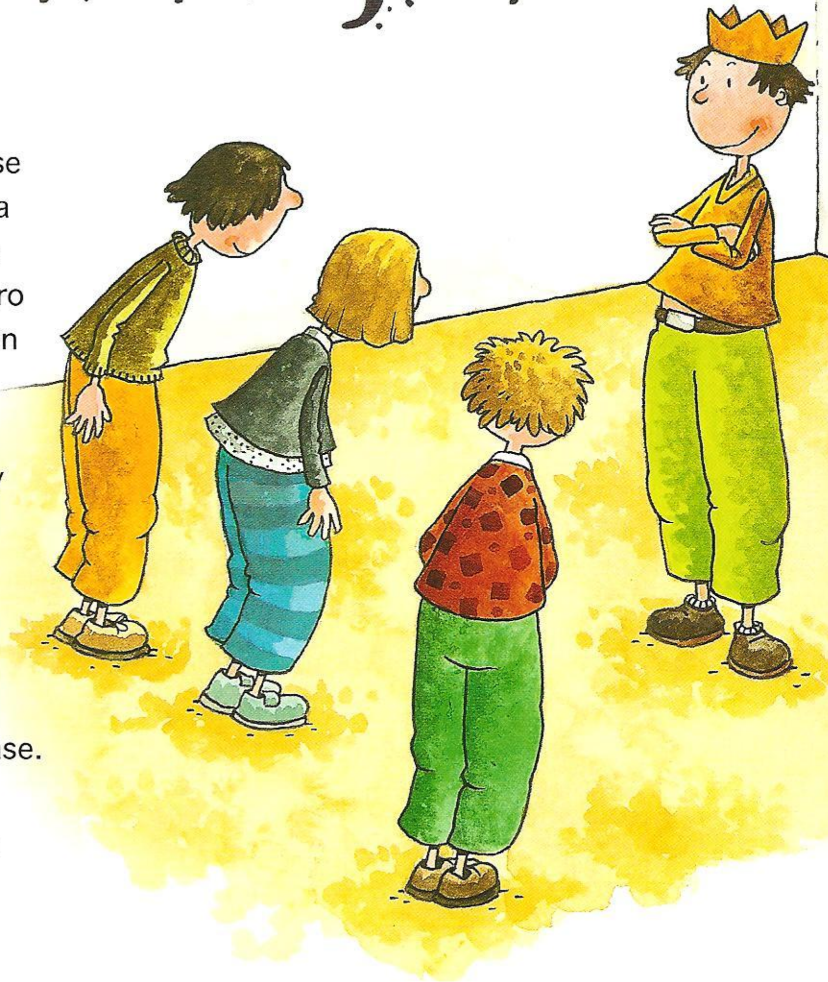
- Los dos niños 2 deben representar el mensaje y el resto de miembros de su grupo debe adivinarlo.
- Adivinado o no el mensaje, los niños números 2, que han representado la acción, son los que deben escribir ahora el nuevo mensaje, y así sucesivamente hasta llegar otra vez al jugador número 1.
- Gana el equipo que acierta más mensajes.



Observaciones: la interpretación del mensaje debe tener un tiempo límite. Este juego es adecuado para realizarlo en las clases de idiomas, ya que a través del juego se favorece la expresión escrita y oral.

El rey y sus hijos

El rey y sus hijos



- Un niño, que hace el papel de rey, se coloca en uno de los extremos de la sala, mientras los demás niños, que representan a sus hijos, están al otro lado, detrás de una línea marcada en el suelo con cinta adhesiva.
- Los hijos del rey piensan un oficio y una ciudad. Por ejemplo, "pintor" y "París".
- El juego empieza cuando los hijos del rey oyen la música y se ponen a pasear libremente por toda la clase.
- Cuando para la música, se colocan delante del rey y lo saludan.
- El rey se levanta y les pregunta: -Buenos días, hijos, ¿de dónde venís?
- Todos responden: -De París.
- El rey dice: - Y, ¿qué hicísteis?
- Todos responden inmediatamente representando con mímica a un pintor.
- Si el rey da la respuesta verbal correcta, los hijos corren hacia su casa y el primero que llega se convierte en el nuevo rey.

Edad	6-8 años
Material	Cinta adhesiva y música de tempo regular
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la expresión corporal y el sentido rítmico

¿Quién llegará primero?

¿Quién llegará primero?

- El educador marca en el suelo, con cinta adhesiva, una línea de salida y, a 10 m, otra de llegada.
- Según el número de participantes, se forman dos o tres filas, con un máximo de seis niños en cada una. El último de cada fila tiene un bastón en las manos.
- Cuando el educador da la salida, el niño que tiene el bastón sale corriendo hacia la cabeza de la fila.
- Entrega el bastón al segundo y éste al tercero, etc., hasta el último.
- De nuevo el último repite la misma acción.
- Gana el grupo que llega primero.



¿Quién llegará primero?



Edad 8-10 años

Material Cinta adhesiva y bastón

Número de jugadores Tres filas con un máximo de seis niños en cada una

Orientaciones pedagógicas Trabajar la reacción y la agilidad corporal

El carrusel

El carrusel

El carrusel

- Se organizan grupos de cuatro niños como máximo y se le da un aro a cada uno.

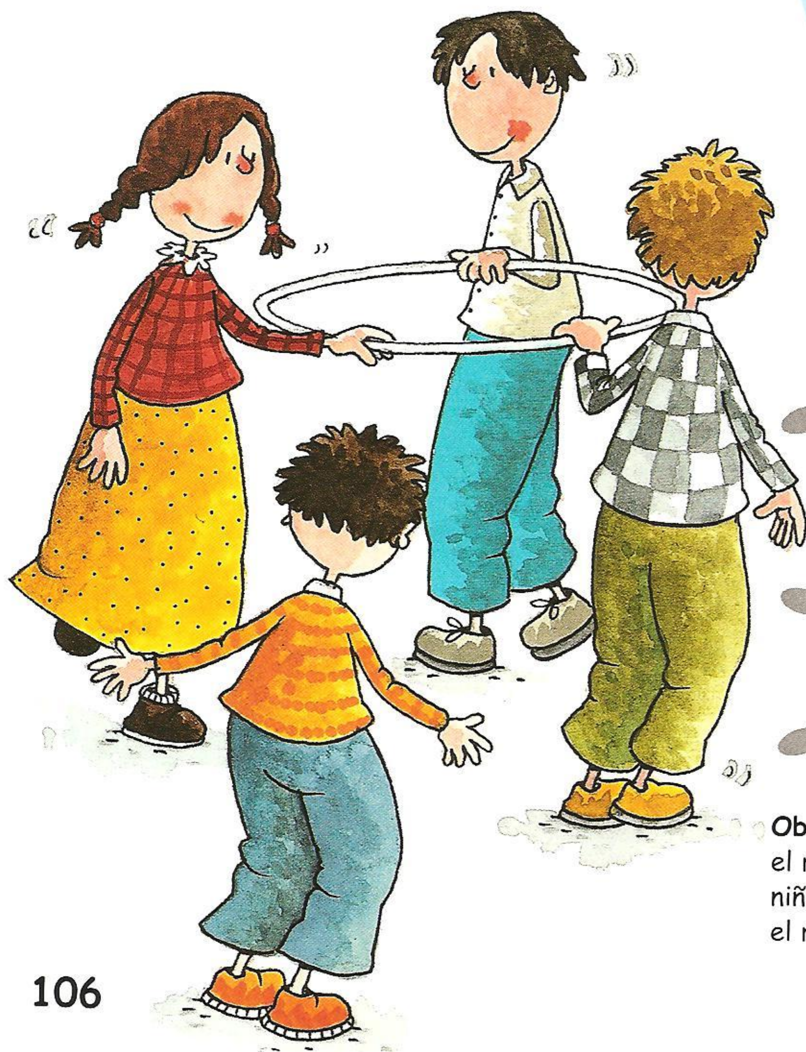
- Tres niños del grupo toman el aro con una mano y marchan dando vueltas a su alrededor, sin soltarlo, como si estuvieran en un carrusel.

Edad 8-10 años

Material Aros y música de alguna danza popular

Número de jugadores Grupos de cuatro niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la reacción rápida, la agilidad corporal y el control interior



- El cuarto niño debe introducirse en el aro en movimiento sin tocarlo y sin detener la marcha de sus compañeros.

- Todos los niños del grupo deben pasar, de uno en uno, por el aro.

- Gana el grupo que termina antes.

Observaciones: para empezar es mejor que el ritmo de la música no sea muy rápido. Si los niños siguen bien el ejercicio, puede aumentarse el ritmo.

El aro es nuestra casa

El aro es nuestra casa

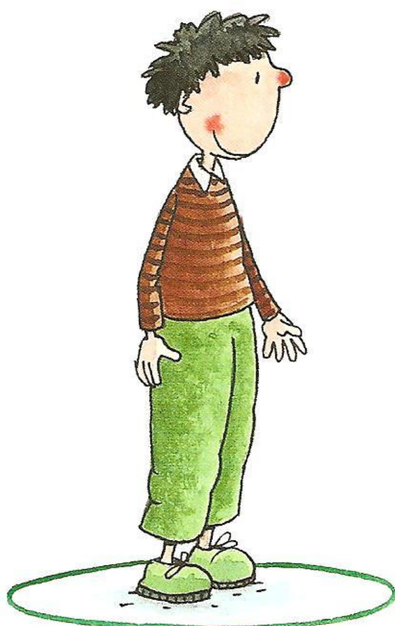




- Se distribuyen los aros libremente por el espacio, y cada niño se coloca en el interior de uno, que representa su casa.
- Cuando el educador pone la música, los niños salen de su casa y se pasean entre los aros, sin tocar ni entrar dentro de ninguno.
- Cuando la música cesa, deben regresar todos a su casa.

Variantes: se distribuyen los niños en dos grupos. Un grupo actúa y el otro observa. El grupo que empieza se distribuye a su vez en dos grupos: uno que marcha entre los aros y otro que se queda de pie a un lado de la sala siguiendo el ritmo de la canción con palmadas. El objetivo final es que los dos grupos terminen en la cadencia final de la música, o sea, que la palmada del grupo que sigue el ritmo coincida con la llegada a casa de los que marchan. Después empieza el otro grupo y gana el que lo hace mejor.

Observaciones: es aconsejable poner una música que los niños conozcan o dejar que canten ellos una canción para que puedan prever el final y terminen juntos en la cadencia final.



Edad 6-10 años

Material Aros y música grabada (puede ser un Minueto de F. Danzi)

Número de jugadores A partir de diez niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la educación del oído y favorecer el sentido tonal

Paseo por el bosque

Paseo por el bosque

Paseo por el bosque

Edad 6-8 años

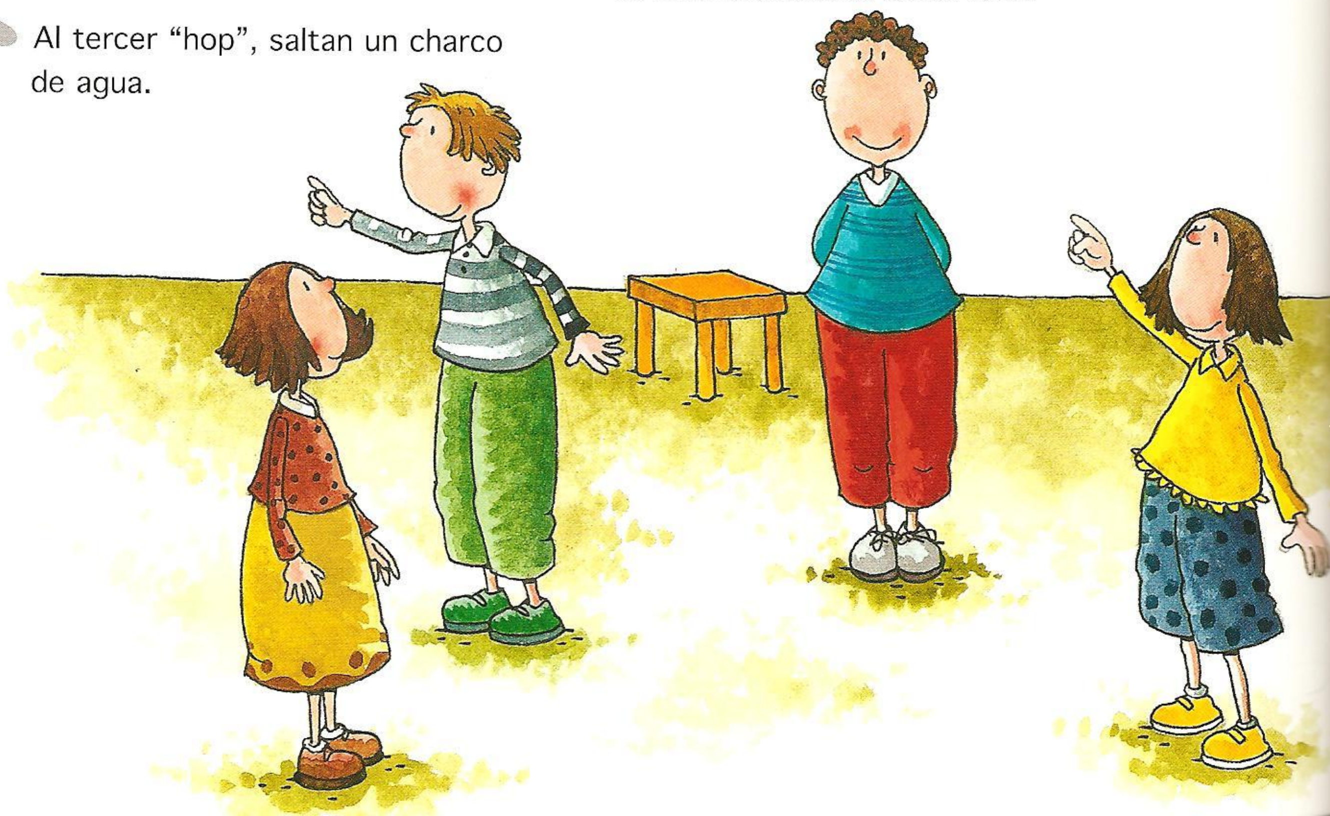
Material Música grabada (puede ser el Carnaval de los animales de C. Saint-Saëns)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la memoria asociada, el sentido rítmico, los reflejos y la creatividad

- El educador explica a los niños lo que se pueden encontrar en un paseo por el bosque y da unas contraseñas que los niños deben seguir.
- Los niños imaginan que salen a pasear por el bosque y marchan libremente por la clase. Cuando el educador dice "hop", todos los niños deben pararse, ya que han visto un pájaro que vuela.
- Al segundo "hop", han visto una flor y la recogen.
- Al tercer "hop", saltan un charco de agua.
- Al cuarto "hop", saltan de dos en dos muy contentos.
- Al quinto "hop", se dicen ¡adiós! y corriendo se van a casa, porque se hace de noche.

Observaciones: antes de empezar el juego, conviene ensayar para saber si hay tiempo suficiente para decir todos los "hop", o se deben incluir menos. El número de contraseñas varía en función de la edad de los niños.



La contradicción

La contradicción



- Los niños se distribuyen en dos o tres grupos iguales y a cada uno se le adjudica un "rey".
- Empieza uno de los grupos, mientras los otros hacen de jurado.
- El "rey" del primer grupo empieza a marchar como quiere (corriendo, de puntillas, arrastrándose...) y los demás niños del equipo marchan de otra manera distinta a la del "rey". Éste va cambiando cuando quiere, y su grupo debe estar atento para cambiar rápidamente. Cuando el "rey" se sienta en el suelo significa que da por terminado el recorrido.
- Los grupos que hacen de jurado deben tener en cuenta que ningún niño marche como el rey, ya que si alguien le imita queda eliminado.
- Pierde el grupo del que se han eliminado más niños.

Observaciones: el educador puede acompañar el ejercicio con una música de tempo regular, para poder practicar distintas formas de marcha. Es recomendable que la música sea la misma para todos los grupos.

Edad 6-10 años

Material Música de tiempo binario

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Desarrollar la atención, la rapidez de reflejos, el sentido rítmico y la agilidad corporal

El lazarillo

El lazarillo

El lazarillo



- El educador distribuye a los niños por parejas.
- Uno representa el papel de invidente, y por ese motivo se le tapan los ojos.
- El otro miembro de la pareja hace de lazarillo, o sea que debe conducir al invidente.

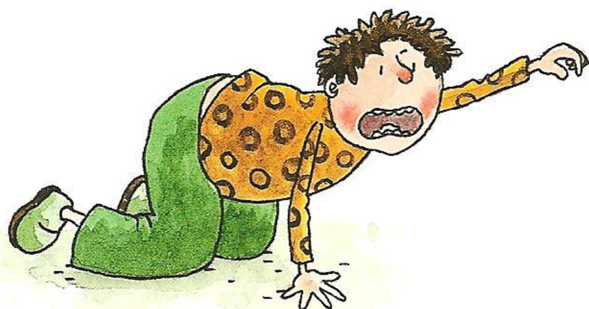
Edad	7-10 años
Material	Música de tempo regular o pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Educar los reflejos ante una reacción táctil

- El lazarillo se sitúa detrás del invidente y le coloca las manos en la espalda. El primero conduce a su compañero haciéndole señales en la espalda: cuando las manos del lazarillo no presionan, el invidente debe marchar hacia delante; si nota presión en el hombro derecho, debe girar hacia la derecha; y hacia la izquierda, si nota la presión en el hombro izquierdo. En el momento en que las dos manos hacen presión, debe parar la marcha.
- El educador acompaña el ejercicio con el pandero o con música no muy rápida para que todos sigan un mismo ritmo, y ayuda a establecer un orden en el grupo.
- Después se cambian los papeles dentro de las parejas.

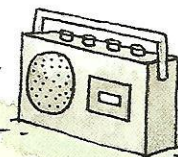
Encontraremos nuestro animal



Encontraremos nuestro animal



Encontraremos nuestro animal



Edad	6-8 años
Material	Música (puede ser El Carnaval de los animales de C. Saint-Saëns)
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la agilidad corporal, la imaginación y la creatividad

- Se divide la clase en dos grupos: A y B.
- El educador le dice a cada niño del grupo A qué animal debe representar.
- Paralelamente, el educador le dice a cada niño del grupo B qué animal tiene que encontrar para, una vez localizado, unirse a él de la mano.
- El educador pone una música y los niños del grupo A representan el animal que les ha tocado.



- Cuando el educador hace una señal al grupo B, éste debe salir a buscar a su animal y unirse a él.
- Todos los niños deben encontrar a su pareja antes de que termine la música.
- A continuación, se cambian los grupos.



¿Quién dirige la orquesta?

¿Quién dirige la orquesta?

- Todos los niños se sientan formando un círculo, menos uno que debe salir fuera de la clase.

- Los niños que están sentados representan a los músicos de una orquesta, y uno de ellos debe hacer de director.

- Cuando el grupo ha decidido qué instrumento va a tocar, por ejemplo, el violín, y quién va a ser el director, empieza el juego.

- Los niños se ponen a cantar o a seguir el ritmo de una canción o melodía, representando que tocan el violín. Cuando el director cambia de instrumento, por ejemplo, la flauta travesera, todos deben cambiar la representación.

- El niño que estaba fuera entra y debe descubrir quién es el director.



¿Quién dirige la orquesta?

Edad	6-8 años
Material	Canción popular que todos conozcan
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la percepción visual, la rapidez de reflejos, la atención y la coordinación

Variantes: el mismo ejercicio puede desarrollarse con movimientos libres, por ejemplo, palmadas en la cabeza, piernas, pies, etcétera.



Personajes

Personajes

Edad 6-8 años

Material Música grabada, bolsa y cartulinas con dibujos de diversos personajes o profesiones

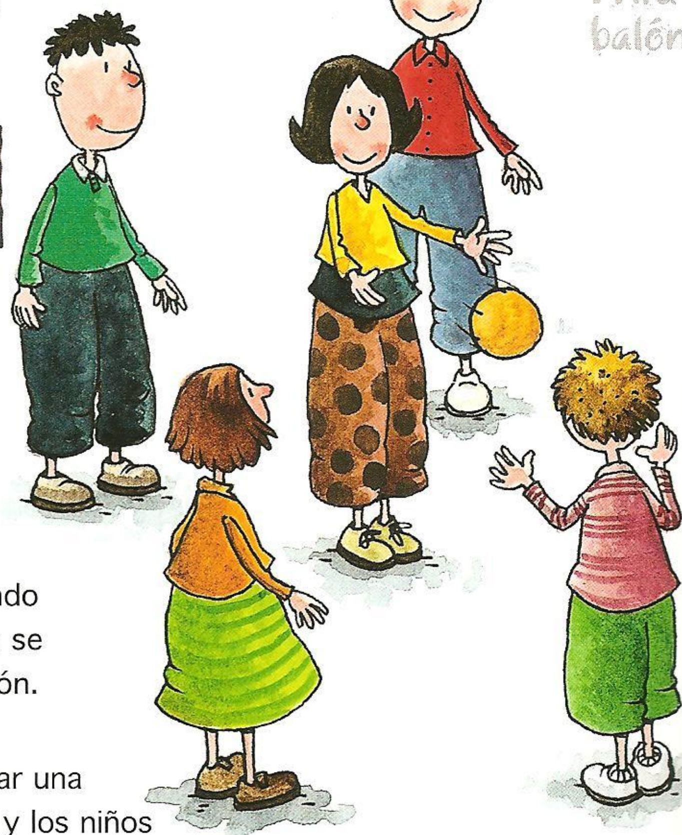
Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la expresión corporal y la memoria visual

- Se distribuye a los niños en dos grupos: unos son actores y los otros, espectadores.
- En una bolsa, se ponen cartulinas con dibujos de distintos personajes, por ejemplo: rey, soldado, campesino, estudiante...
- Uno de los actores saca de la bolsa una cartulina, mira la figura, la enseña a su grupo y la vuelve a dejar dentro de la bolsa.
- Todos los actores se ponen a dar un paseo libremente por la sala de juego siguiendo la música que el educador les ponga.
- Cuando cesa la música, los actores se sitúan delante de los espectadores y representan a su personaje. El grupo de espectadores debe adivinarlo.
- Si algún niño no recuerda el personaje que ha de representar, se sienta en el suelo.
- Luego se intercambian los papeles y gana el grupo que haya adivinado más personajes.



¡Tira el balón!



Los niños se sitúan en el centro de la clase formando un círculo, excepto uno que se coloca en medio con un balón.

El educador empieza a cantar una canción que todos conocen y los niños del círculo marchan en el sentido de las agujas del reloj siguiendo la música. El niño del centro marcha al revés, es decir, en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Cuando termina la canción todos paran la marcha y el niño del centro lanza el balón a uno de sus compañeros. Éste, antes de recogerlo, debe dar una palmada.

Si el niño atrapa el balón después de la palmada, se cambia por el niño del centro; si no da la palmada o no atrapa el balón, se queda en su sitio.

En ese caso, el niño del centro lanza el balón a otro compañero. Si cuando se lo devuelven no lo atrapa, se cambia por el niño que se lo ha tirado.

Variantes: el niño que tiene el balón lo tira a su compañero. Éste debe dar una palmada antes de atraparlo e inmediatamente tirarlo al suelo con fuerza para tener tiempo de dar una vuelta antes de tomarlo con las manos. Si pierde la pelota, continúa en el centro el mismo niño y, si lo recoge, se cambia con él.

Edad	8-10 años
Material	Un balón y una canción que todos conozcan
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la agilidad corporal y la rapidez de reflejos

Paso el balón

Paso el balón

Paso el balón



- Todos los niños forman un círculo y se sientan en el suelo.
- El juego consiste en pasarse el balón a dos tiempos: el primer tiempo para enseñarlo a todos y el segundo tiempo para entregarlo al compañero de la derecha.
- Cuando el profesor dice “hop”, debe cambiar la dirección del balón, es decir, el niño que lo tiene en ese momento debe entregarlo al compañero de su izquierda.
- Si el profesor dice “hip”, el que tiene el balón debe pasarlo por el suelo al niño que tiene delante, y el que lo recibe lo pasa al niño de su derecha o izquierda según el movimiento anterior.

Edad 6-10 años

Material Un balón y un pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Desarrollar la rapidez de reflejos ante un estímulo auditivo, el sentido rítmico y la atención

Observaciones: el educador puede acompañar el ejercicio con un pandero para facilitar la coordinación de movimientos. Si el ejercicio se realiza con pocos niños, se utiliza un solo balón; pero si hay muchos niños, se puede hacer con dos balones a la vez.

La historia

La historia

La historia

- Los niños pueden estar sentados observando al educador mientras éste realiza una serie de gestos interrelacionados.

- Los niños deben recordar la secuencia de gestos, por ejemplo, abrir una ventana, saludar a alguien que pasa, escuchar, decir que no con la mano y la cabeza, volver a cerrar la ventana.

- Entonces, los niños deben repetir las acciones realizadas por el profesor y verbalizar lo que han interpretado.

Edad	6-10 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la memoria visual y la creatividad

Observaciones: se les puede preguntar a los niños si alguno de ellos se atreve a improvisar una pequeña historia a través de las acciones que ha visto. Por ejemplo, en este caso podría ser una niña en casa, mirando por la ventana, la abre y saluda a una amiga. Ésta le pregunta si quiere ir a jugar con ella, pero responde que no.





Cómo coordinamos

Cómo coordinamos

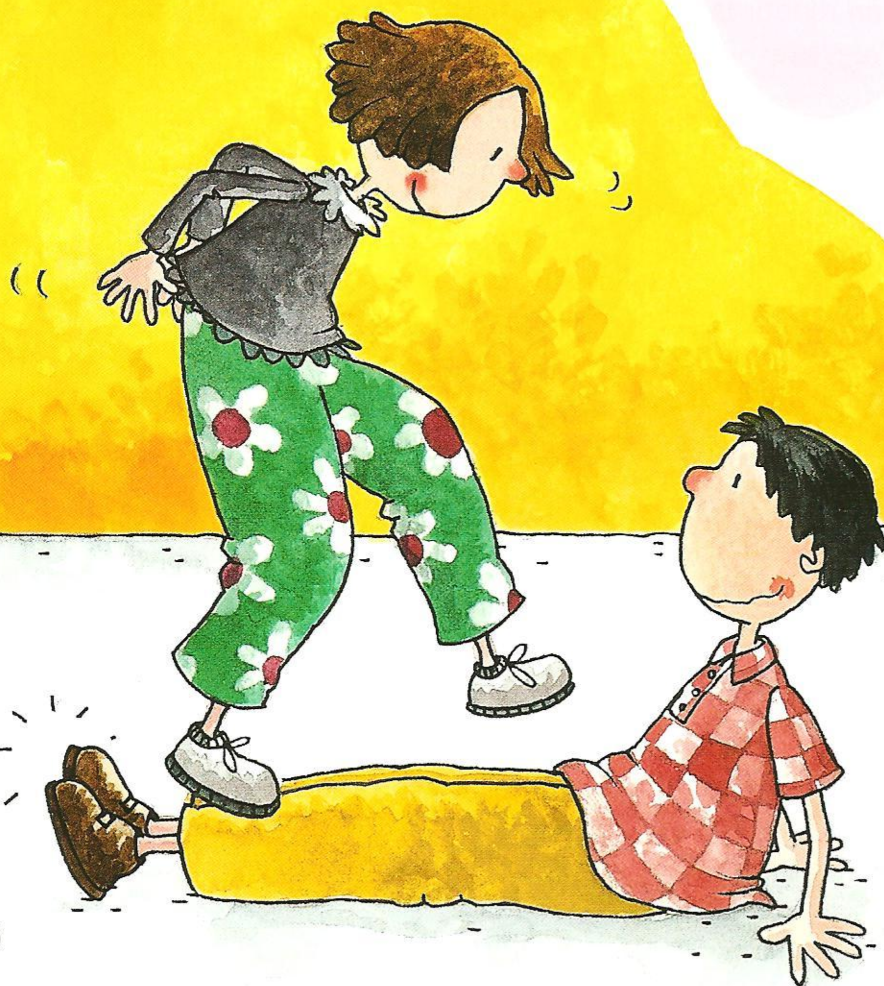
Cómo coordinamos

Edad 8-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la coordinación corporal, la disociación de movimientos, la atención y la agilidad corporal





- Antes de empezar el juego, los niños tienen que conocer los siguientes ejercicios y realizarlos con destreza:

  • De pie, con los pies juntos, dar un salto, caer con las piernas abiertas y volverlas a cerrar.

  • Realizar el mismo movimiento con los brazos.

  • Coordinar brazos y pies con el mismo movimiento de abrir y cerrar.

  • Realizar el mismo ejercicio, pero con el movimiento de brazos contrario al de los pies.

  • Repetir el ejercicio sentados en el suelo, y desde esa posición levantar las piernas y los brazos para abrirlos y cerrarlos. Si no se aguantan, se puede realizar con la espalda apoyada en la pared o con las manos en el suelo.

- Una vez practicados los ejercicios, empieza el juego.

- Los niños se colocan por parejas, uno sentado en el suelo con las piernas abiertas y el otro de pie, con los pies juntos en medio de las piernas del otro.

- El juego consiste en coordinar los movimientos complementarios de los dos niños, es decir, mientras uno abre las piernas, salta por encima de las del otro que las cierra.

- El educador acompañará el juego con golpes de pandero, no muy rápidos, para dar tiempo a que realicen los saltos todos a la vez.

El sol solitario

El sol solitario



- Los niños se reparten en dos grupos: las "nubes" y los "soles", procurando que éstos tengan un niño más.

- Las "nubes", en círculo, se sientan en sus sillas, mientras que cada "sol" se coloca de pie detrás de una de ellas, con las manos en la espalda.

- El "sol" que no tiene "nube" es el que empieza el juego.

- El "sol solitario", envía un rayo de luz hacia una de las "nubes" (un guiño). Rápidamente, esta "nube" debe levantarse corriendo para ir a sentarse delante del "sol solitario".

- Si el "sol" de esta "nube" extiende los brazos y no la deja mover, no puede escaparse. Entonces, el "sol solitario" debe intentar llamar a otra "nube".

- Si por el contrario el "sol" no puede retener a la "nube" solicitada, éste se convertirá en el "sol solitario".

Edad	6-10 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar una reacción rápida ligada a una reacción visual

¿Pasaremos el río?

¿Pasaremos el río?

¿Pasaremos el río?



- Se colocan los círculos de cartón o plástico, que representan piedras, esparcidos libremente por el espacio a una distancia que los niños puedan llegar saltando.

- El educador forma dos equipos, A y B, y numera a los niños de cada grupo.

- El juego consiste en pasar todo el río, que es la clase, saltando de piedra en piedra o nadando entre ellas.

- Empieza el niño 1 del equipo A, que cruza el río pasando por las piedras libremente, pero procurando no "caer al agua".

- Cuando este primer niño ha llegado al final, el niño 1 del grupo B tiene que cruzar el río por el mismo camino, es decir, pisando las mismas piedras que su compañero.

- A continuación, empieza el niño 2 del grupo A y pasa el río moviéndose como si nadara, entre las piedras, sin tocarlas.

- Cuando termina, el niño 2 del grupo B, pasa por el mismo camino que el anterior.

- Y así, sucesivamente, con el resto de los dos grupos.

- Se puede repetir el juego, pero ahora improvisan los niños del grupo B.

Observaciones: es aconsejable practicar el salto de piedra en piedra y el movimiento de brazos como si nadaran antes de realizar el juego.

Edad 6-10 años

Material Pequeños círculos de cartón o plástico que se puedan pisar

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la memoria visual, la imaginación, la agilidad corporal y el equilibrio

Prisioneros

Prisioneros

Prisioneros

Edad 6-10 años

Material Música de vals o una canción que todos conozcan

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Desarrollar el sentido rítmico y la agilidad corporal asociada a un reflejo auditivo

- Todos los niños se colocan en círculo, agarrados de la mano, representando ser puentes; excepto tres o cuatro que representan ser los prisioneros y que se sitúan dentro del círculo.
- El educador pone la música o empieza a cantar una canción.
- Los niños del círculo se balancean cantando o siguiendo la música, siempre con los brazos levantados formando el puente.
- Los niños prisioneros se pasean por el interior del círculo, siempre muy cerca de los puentes.
- Cuando el educador da una palmada o dice "ya", los niños prisioneros intentan salir del centro, antes de que los niños del círculo bajen los brazos para impedirlo.
- Los niños que logran escapar se cambian por otros del círculo.



¡Escuchemos las campanas!



¡Escuchemos las campanas!

¡Escuchemos las campanas!



- Los niños se distribuyen en grupos de tres.
- El educador pone la música y los niños marchan libremente tomados de la mano.
- Cuando oyen la campana de sonido agudo, se paran y levantan los brazos formando dos puentes, y el niño que está más a la derecha pasa por debajo; después pasa por el puente del otro lado y vuelve a su sitio.
- Si el educador toca la campana de sonido grave, es el niño de más a la izquierda el que pasa por los puentes.
- Cuando suena la campana de sonido medio, el niño del centro hace que su compañero de la derecha dé una vuelta, y luego el de la izquierda.

Edad	6-8 años
Material	Tres campanas de distinto timbre (agudo, medio y grave) y música de tempo regular
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Distinguir los timbres sonoros y trabajar la memoria asociada y la agilidad corporal

Coordinación de brazos



- Los niños se colocan de pie, uno al lado de otro, enfrente del educador.

- Primera parte: se realizan 4 movimientos con el brazo derecho:
  1° se dobla el brazo por el codo, de forma que éste y la mano queden en posición vertical.
  2° se estira el brazo hacia arriba verticalmente.
  3° se recupera la primera posición con el brazo doblado por el codo.
  4° se baja el brazo y se deja relajado.

- Se repite este ejercicio con el brazo izquierdo.

- Segunda parte: ahora se realizan otros 4 movimientos con el brazo izquierdo:
  1° se dobla el brazo por el codo.
  2° se extiende el brazo hacia la izquierda, en dirección perpendicular al cuerpo.
  3° se recupera la primera posición doblando otra vez el codo.
  4° se baja el brazo y se deja relajado.

- Se repite el mismo ejercicio con el brazo derecho.

- Tercera parte: se ejecutan los dos movimientos coordinados; mientras el brazo derecho realiza los movimientos de la primera parte, el izquierdo lleva a cabo los de la segunda.

Edad	9-10 años
Material	Música grabada de tempo regular
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar el dominio corporal específico

Los rodillos

Los rodillos

Edad	6-10 años
Material	Palo de lluvia de 60 cm
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la relajación muscular y fomentar el trabajo de cooperación

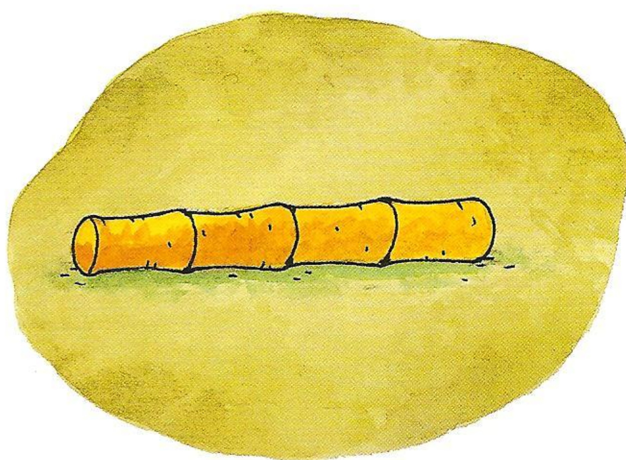
- Los niños se distribuyen en dos grupos y por parejas en un extremo del aula. A unos 5 metros de distancia se dibuja una línea de meta.

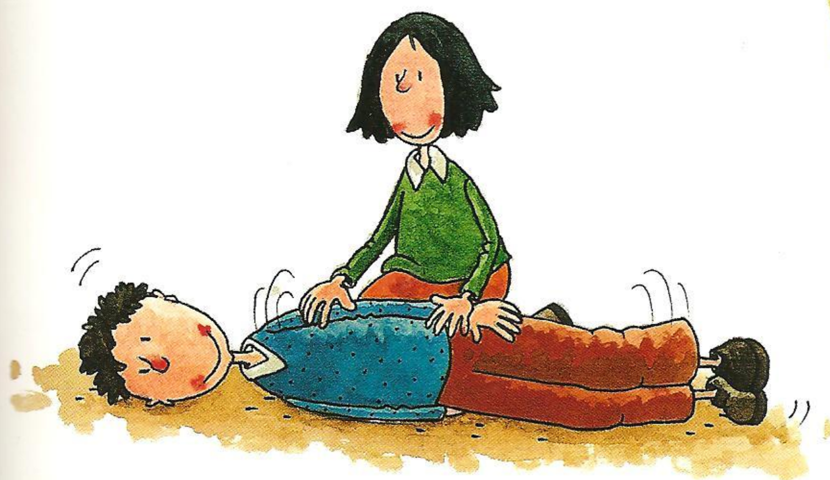
- Un niño de cada pareja se coloca estirado en el suelo como si fuera un rodillo, y su compañero se pone en cuclillas o de rodillas preparado para hacerlo rodar.

- Cuando el educador mueve el palo de lluvia y mientras dura el estímulo sonoro, los niños hacen rodar a su compañero por el suelo.

- Cuando finaliza el sonido, los niños tienen que quedarse quietos.

- Cuando llegan a la meta, vuelven corriendo al inicio y se cambian los papeles.





Descansamos

- Todos los niños se distribuyen libremente por el aula y se tumban en el suelo con una bolsita de arena encima del abdomen.
- El educador percute un tempo regular en el pandero.
- En los primeros 4 tiempos, los niños deben tomar el aire por la nariz mientras notan el peso de la bolsita en el abdomen.
- En los siguientes 4 tiempos, deben contener el aire.



Descansamos

Edad 7-10 años

Material Pandero y bolsitas de arena de 20 x 20 cm

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Favorecer el control respiratorio y la relajación muscular

- A continuación, deben expulsar el aire por la boca en los siguientes 4 tiempos.

- Y, en los últimos 4 tiempos, deben soplar de forma discontinua.

Observaciones: el movimiento que producen las bolsitas sobre el abdomen al respirar ayudan a diferenciar los movimientos fundamentales de la respiración: inspiración y espiración.



Patinando

Patinando

Patinando



- Los niños se distribuyen libremente por la clase y se sientan en el suelo.
- El educador propone dos temas musicales y los niños, después de escucharlos, deben decidir cuál les parece mejor para interpretar el concepto "deslizarse". Si hay diversidad de opiniones, se elige el tema por votación.
- Los niños se distribuyen en grupos de siete para investigar y elegir los movimientos que les parecen más adecuados para deslizarse, ya sea sobre una parte del cuerpo o sobre distintos materiales.
- Al finalizar el juego, los niños deben mostrar los resultados. Así, se favorece el intercambio de opiniones y se estimulan nuevas respuestas.

Edad	6-10 años
Material	Dos temas musicales de tempo regular
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Investigar, imaginar y experimentar distintas posibilidades de deslizarse



La ciudad

La ciudad

Edad 6-10 años

Material Dos temas musicales de tempo regular a elección del educador

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Imaginar y representar distintas posibilidades corporales, y organizarse en grupo

- Los niños se distribuyen libremente por la clase y se sientan en el suelo.
- Se proponen dos temas musicales y los niños, después de escucharlos, deben elegir uno. Si hay diversidad de opiniones, se elige el tema por votación.
- Los niños se organizan en grupos y eligen la situación cotidiana que desean representar. Por ejemplo, unos niños circulan con sus vehículos y un guardia urbano dirige la circulación, otros van a la compra y empujan el carrito, etcétera.
- Al finalizar el juego, los niños deben mostrar los resultados. Así, se favorece el intercambio de opiniones y se estimulan nuevas respuestas.

Variantes: este juego permite múltiples variaciones a partir de las distintas situaciones que pueden ser interpretadas: personajes de un castillo, personajes de ficción en una nave voladora, y otros muchos.



Parte III



ESTRUCTURACIÓN DE LAS RELACIONES ESPACIALES Y TEMPORALES

- El niño interpreta el espacio y el tiempo a partir de sus experiencias corporales y de las sensaciones producidas a partir de un estímulo musical, ya sea un sonido de percusión o un tema musical.
- Los siguientes 50 juegos se desarrollan desde el espacio más próximo al más lejano para proporcionar una seguridad progresiva. Se trabaja la orientación, la localización y la organización de objetos en el espacio, así como la apreciación de trayectorias y velocidades. También se favorece la cooperación con los otros niños que integran el grupo para desarrollar la relación entre cuerpo y personas. El cuerpo ha de estar en condiciones de poder relacionarse con los otros y poder utilizar las nociones derecha - izquierda respecto a los demás.
- El movimiento humano se desarrolla en el tiempo (duración y estructuración temporal) y en el espacio (forma y amplitud).
- Los niños de estas edades deben conseguir un correcto ajuste corporal y rítmico, y deben ser capaces de afinar determinados aspectos de la percepción temporal y de memorizar algunos datos, entre otros muchos objetivos.
- Al tratarse de un trabajo en grupo, se plantean distintos problemas de distribución del espacio que se pueden ir aprendiendo y solucionando de forma progresiva.

Hip Hop

Hip Hop

- El educador percute siempre el mismo tempo en unas claves, mientras los niños marchan libremente por el espacio siguiendo el ritmo.
- Cuando el educador dice "hop", tienen que marchar a doble velocidad de lo que marcan las claves.
- Si el educador dice "hip", los niños tienen que marchar el doble de lento de lo que marcan las claves.

Edad 6-10 años

Material Claves

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Representar la división y la multiplicación corporalmente y aumentar la concentración en el cálculo mental



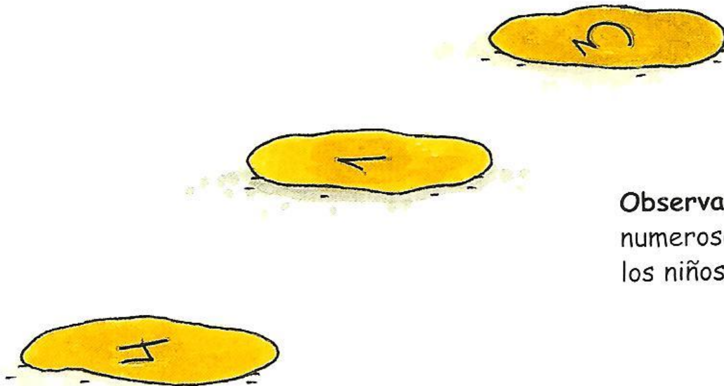


Cálculo rápido

Cálculo rápido



- Se colocan círculos de papel en el suelo, uno delante de otro, formando una especie de escalera, y en el interior de cada uno se escribe un número. En el primer círculo, debe estar el número 0, que será el punto de partida.



Observaciones: si los grupos son muy numerosos, el juego puede resultar pesado para los niños que esperan.

- Todos los niños parten de éste y van saltando de círculo en círculo como si subieran los peldaños de una escalera. Cada vez que suben uno, deben ir sumando el número que se encuentran al que ya tenían.

- Cuando llegan al último círculo, tienen que volver hacia atrás como si bajaran la escalera. Ahora tienen que ir restando los números cada vez que bajan un peldaño, hasta volver a llegar al punto de partida.

Edad	6-10 años
Material	Círculos de papel con diferentes números
Número de jugadores	Grupos de un máximo de seis niños
Orientaciones pedagógicas	Calcular mentalmente sumas y restas

Puzzles

Puzzles

Puzzles

Edad 6-10 años

Material Música grabada de 3 minutos de duración y dos puzzles con igual número de piezas

Número de jugadores Dos grupos de seis niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar con un tiempo límite, organizar y respetar a los miembros del grupo



- Se forman dos grupos de seis niños y el educador entrega un puzzle a cada grupo.
- Cuando empieza a sonar la música, los dos grupos deben ir colocando de forma correcta las piezas del puzzle.
- Cuando termina la música, los niños tienen que parar inmediatamente y el educador adjudica un punto por pieza, siempre que las piezas se hayan colocado bien.
- Gana el grupo que consigue más puntos.



Instrumento fantasma

Instrumento fantasma

Instrumento fantasma

Edad 6-10 años

Material Dibujos de instrumentos musicales y cronómetro

Número de jugadores Un grupo de diez niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la memoria

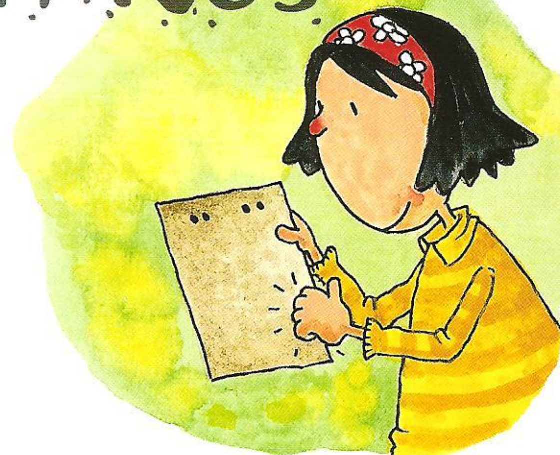
- Se colocan de 5 a 10 dibujos de instrumentos musicales delante de los niños, de forma que los puedan ver y reconocer fácilmente.
- Se deja que los niños los observen durante un minuto.
- A continuación, los niños se giran de espaldas y el educador da la vuelta a uno de los dibujos, de forma que no se pueda ver.
- Los niños vuelven a mirar cuando el educador dice: ¡ya! y tienen que adivinar qué instrumento ha desaparecido.



Variantes: se pueden girar varios instrumentos a la vez para que el ejercicio de memoria sea más complicado.

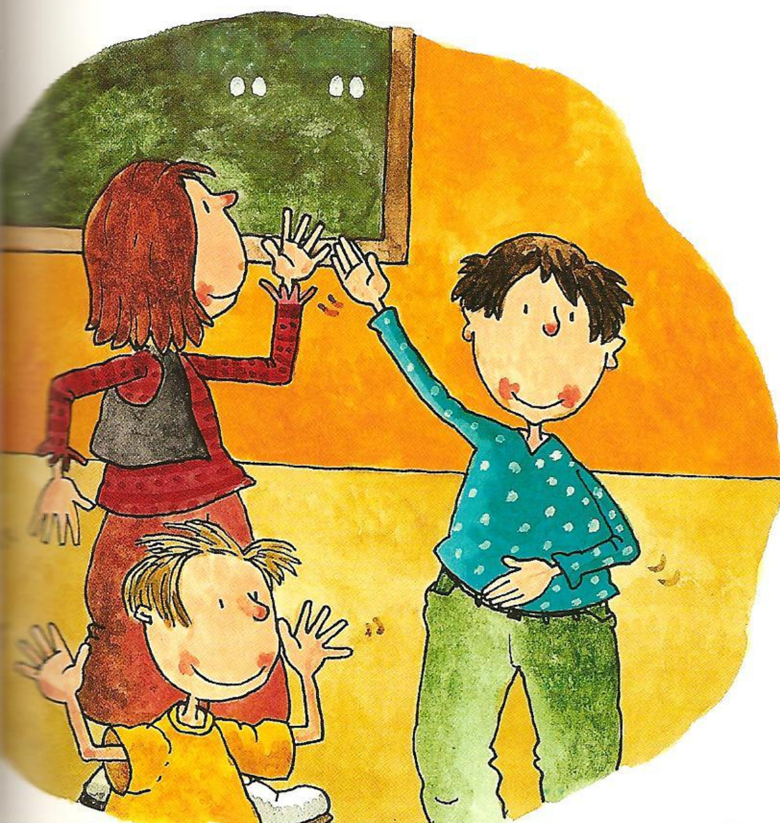
Cartones rítmicos

Cartones rítmicos



- Los niños se distribuyen en dos grupos, A y B, y se numeran.
- El educador prepara cartones con representaciones gráficas de distintos ritmos (.... / .. .. / . . . ..) y los reparte a los niños del grupo A.
- El niño número 1 de este grupo interpreta, dando palmadas, el ritmo representado en uno de los cartones.
- El grupo B se encuentra en el centro de la sala y debe interpretar corporalmente lo que ha oído.
- A continuación, un representante del grupo B debe escribir en la pizarra lo que han interpretado corporalmente, y esto debe coincidir con lo que hay escrito en el cartón.
- Gana el grupo que realiza correctamente el ejercicio.

Observaciones: el educador fabrica las cartas con ritmos, representando el movimiento o golpe con un punto, y el silencio con un espacio.

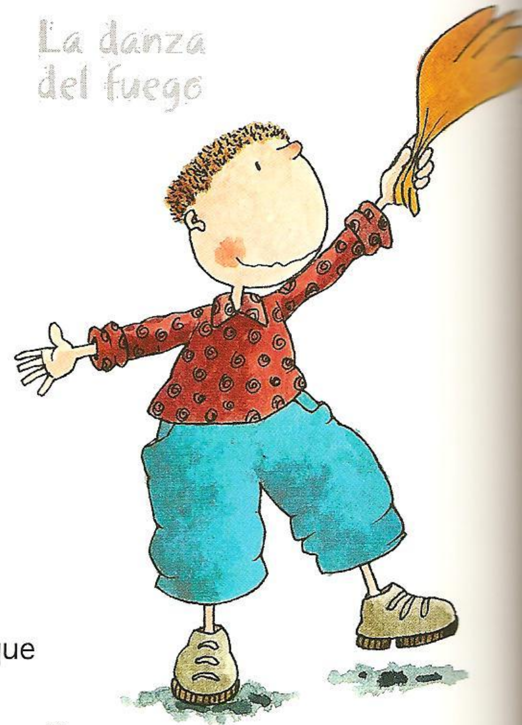


Edad	6-10 años
Material	Pizarra y cartones con representaciones gráficas de distintos ritmos
Número de jugadores	Unos diez niños, distribuidos en dos grupos
Orientaciones pedagógicas	Interpretar espacialmente la estructura temporal

La danza del fuego

La danza del fuego

La danza del fuego



- El educador reparte un pañuelo de color rojo, anaranjado o amarillo a cada niño y explica que van a representar el fuego: “Cada uno de nosotros somos una llama y entre todos realizamos un gran fuego”.

- Los niños, con el pañuelo escondido entre sus manos, se colocan formando un círculo en el suelo, boca abajo, muy juntos y mirando hacia el interior.



- El educador pone la música muy suave, de manera que casi no se oiga. Poco a poco, va subiendo el volumen. Cuando los niños oyen la música, empiezan a mover el pañuelo por el suelo.

- A medida que aumenta el volumen, los niños se levantan del suelo moviendo el pañuelo como si fueran llamas más altas y, cuando la música está muy fuerte, los niños se desplazan libremente, como si fueran un fuego descontrolado.

Observaciones: es un juego que favorece la atención y la comprensión entre los niños del grupo, ya que todos deben estar atentos a los movimientos corporales de los demás, sin poder verbalizarlos.

Edad	6-10 años
Material	Pañuelos rojos, anaranjados y amarillos, y música grabada cuya melodía sugiera fuego
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Reaccionar a un estímulo musical y tomar conciencia de los compañeros que forman el grupo

Movimiento en silencio



- Los niños se desplazan libremente por el espacio botando un balón, según el tempo regular que percute el educador en el pandero.
- El educador deja de percutir en el pandero y los niños tienen que continuar botando el balón.
- El educador reanuda el tempo con el pandero y éste tiene que coincidir con el bote del balón de los niños.

Edad	8-10 años
Material	Tantos balones como niños realizan el juego y un pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la atención, la coordinación, la interiorización del ritmo y la organización en el espacio

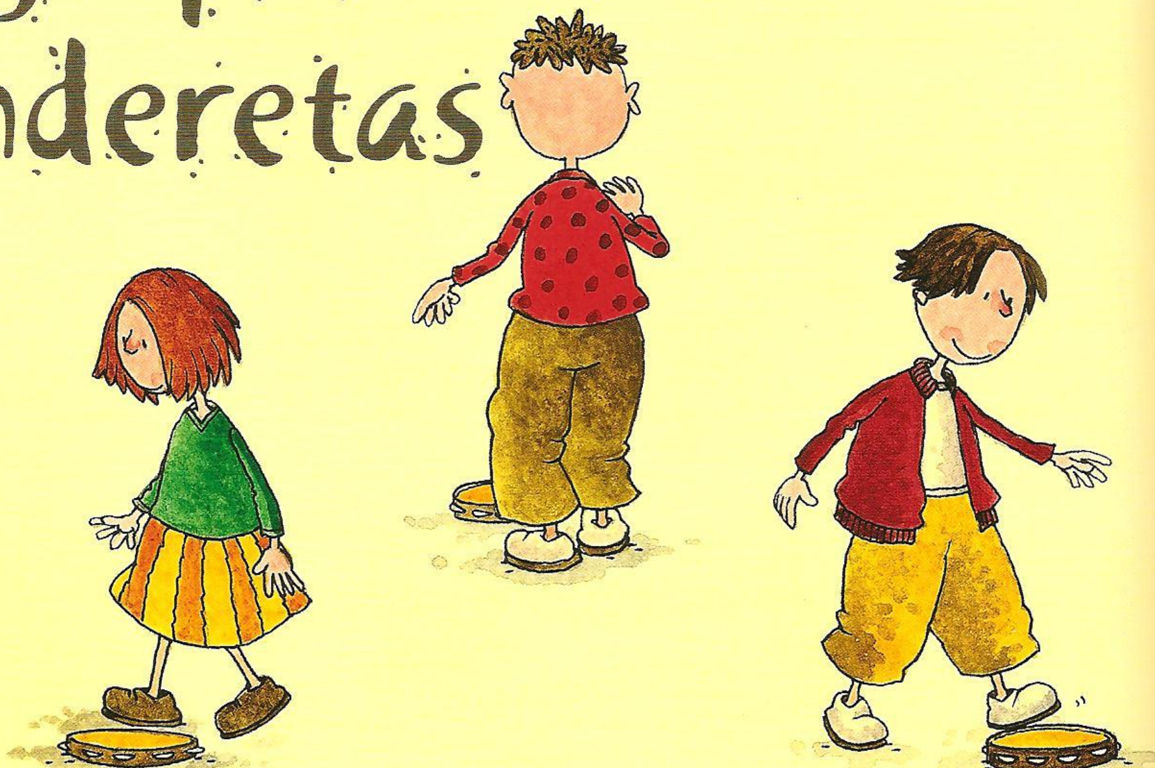


Movimiento en silencio

Movimiento en silencio



Viaje por las panderetas



Edad 6-10 años

Material Una pandereta por niño y música (puede ser El vuelo del moscardón de N. Rimsky-Korsakov)

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Relacionar la intensidad de la música (fuerte/suave) y el espacio (lejos/cerca)

Viaje por las panderetas

Viaje por las panderetas



- Se disponen las panderetas esparcidas por el suelo de la clase y cada niño se coloca detrás de una de ellas.
- Cuando suena la música, los niños marchan libremente por la clase.
- Cuando la música suena fuerte, los niños viajan lejos de su pandereta.
- Cuando la música suena suave, los niños vuelven a su pandereta y se desplazan dando vueltas a su alrededor.
- A continuación, se realiza el juego al revés: cuando la música es fuerte, se circula alrededor de la pandereta y cuando la música es suave, se viaja lejos.

Toques de pandereta

Toques de pandereta



- Los niños de la clase se disponen por parejas y se sitúan libremente por la sala. El educador reparte una pandereta a cada pareja.

- Uno de los niños de la pareja tiene la pandereta en la mano y realiza una serie de dos movimientos. En el primero, ofrece la pandereta a su compañero y, en el segundo, se queda quieto.

- Su pareja, en el primer movimiento, observa la pandereta y, en el segundo, debe tocar con la yema de los dedos en la parte frontal de la misma.

- Después de repetir el ejercicio 4 veces, se intercambian la pandereta.

Observaciones: este juego se puede realizar sin pandereta, ofreciendo la palma de la mano como sustituto.

Edad	6-10 años
Material	Una pandereta por pareja
Número de jugadores	Ilimitado, por parejas
Orientaciones pedagógicas	Reproducir movimientos binarios

Diagonales

Edad 6-10 años

Material Pandero, papel, lápiz y tiza

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la orientación espacial y la representación mental, y respetar el turno

- Los niños, sentados en el suelo, dibujan en una hoja de papel sus diagonales.
- Una vez reconocidas las diagonales del papel, uno de los niños se levanta y dibuja, con la ayuda de una tiza, las diagonales de la clase en el suelo.
- Los niños entregan el dibujo y se levantan para ponerse todos en hilera, uno al lado de otro y, de cara al educador, en una de las paredes de la clase.
- Mientras el educador percute un tempo regular en el pandero, uno de los niños recorre la diagonal de la clase.
- Todos los demás niños van recorriendo, uno por uno, la misma diagonal.
- Cuando la han recorrido todos, los niños se colocan a lo largo de la pared contraria para repetir el ejercicio, recorriendo la otra diagonal.

Variantes: se divide la clase en dos grupos que se colocan en dos esquinas de la clase y el recorrido de las diagonales lo realizan simultáneamente los dos grupos, siguiendo el tempo que marca el educador en el pandero.



Rectas y curvas



Edad	8-10 años
Material	Pandero y palo de lluvia
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la orientación espacial y la representación mental

- Los niños deben experimentar y buscar movimientos que se adapten a los estímulos sonoros del pandero y del palo de lluvia.

- A partir de los movimientos propuestos, se escogen los dos más representativos.

- Cuando el educador percute en el pandero, los niños se desplazan siguiendo una línea recta, impuesta por su propia mirada: fijan la vista en un punto y se dirigen a él en línea recta.

- Cuando el educador mueve el palo de lluvia, los niños realizan movimientos circulares.

Observaciones: es relevante plantear siempre el juego a partir de los movimientos libres que han propuesto los niños.



Soy un lápiz

Soy un lápiz

Soy un lápiz

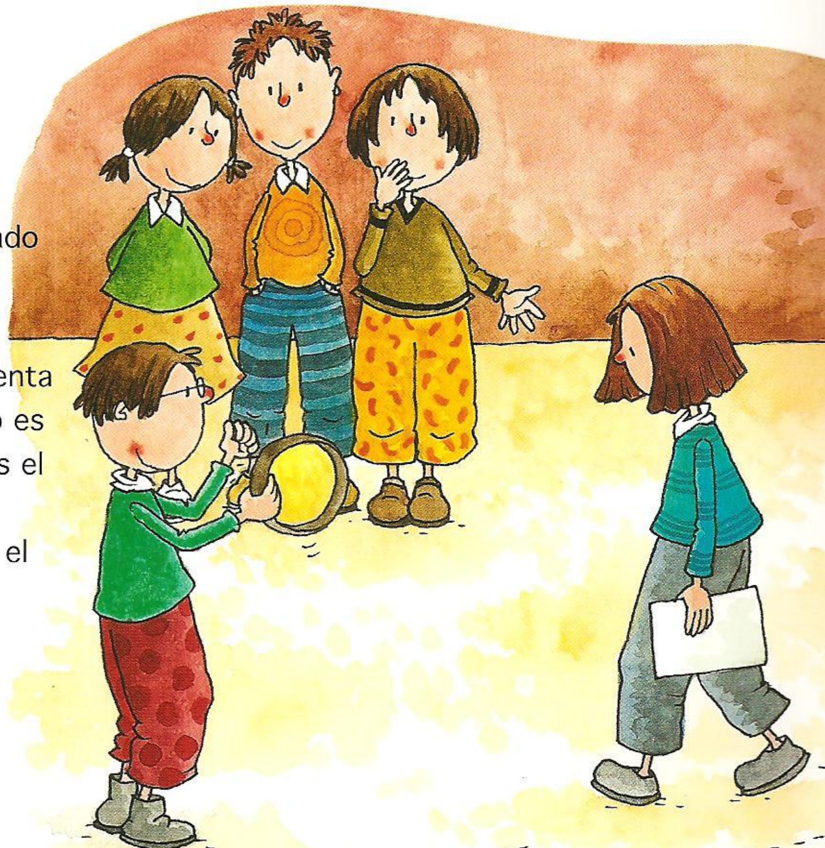
Edad 8-10 años

Material Papel y lápiz para cada niño, y un pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la representación mental del espacio

- Todos los niños de la clase se organizan por parejas, mientras el educador reparte una hoja de papel y un lápiz a cada uno.
- En uno de los papeles, dibujan libremente una figura que después tendrán que representar corporalmente.
- Cuando todas las parejas han dibujado su figura, puede empezar el juego.
- Un niño de la primera pareja representa el dibujo, imaginando que su cuerpo es un lápiz y que el suelo de la clase es el papel donde debe dibujar. Mientras, el otro niño de la pareja percute en el pandero el tempo adecuado.
- Las demás parejas observan el movimiento y, una vez terminado, lo dibujan en el papel que tienen en blanco.
- Cuando todas las parejas han dibujado las formas de los demás, se comentan los dibujos para tomar conciencia de la relación entre lo que uno ha imaginado y lo que han entendido los demás.



Grupos musicales

- Se reparte una hoja de papel, lápiz y diversos instrumentos de percusión a cada grupo.
- Los niños tienen que organizarse y decidir cómo van a representar gráficamente los instrumentos de percusión y las estructuras temporales.
- Una vez resuelto, un grupo percute en sus instrumentos mientras los otros grupos tratan de realizar la representación gráfica de lo que suena.



Grupos musicales

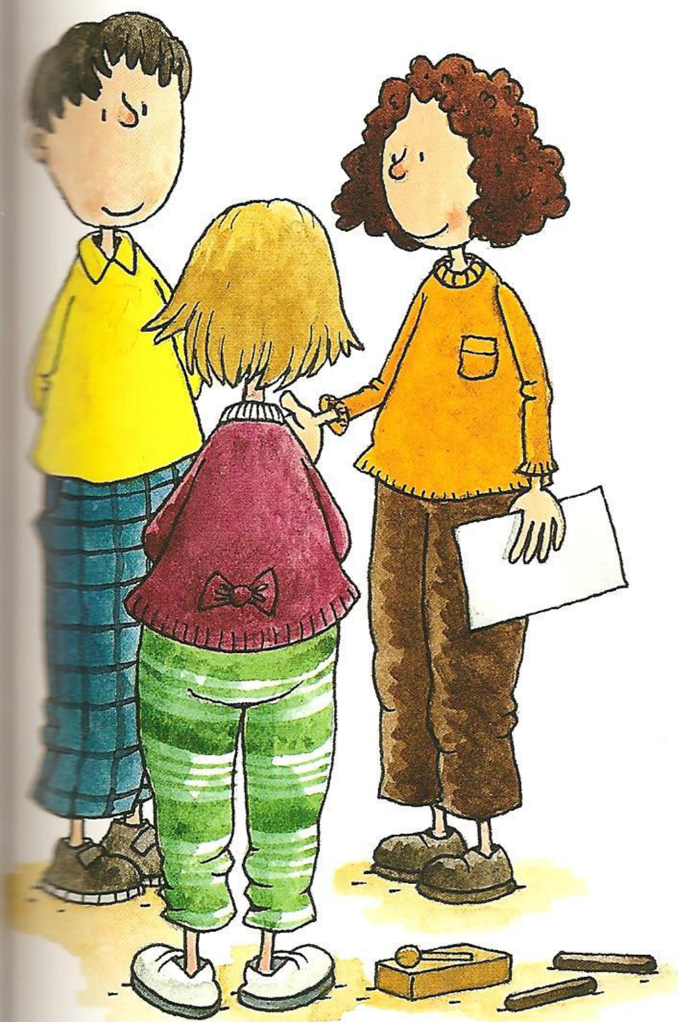
Grupos musicales

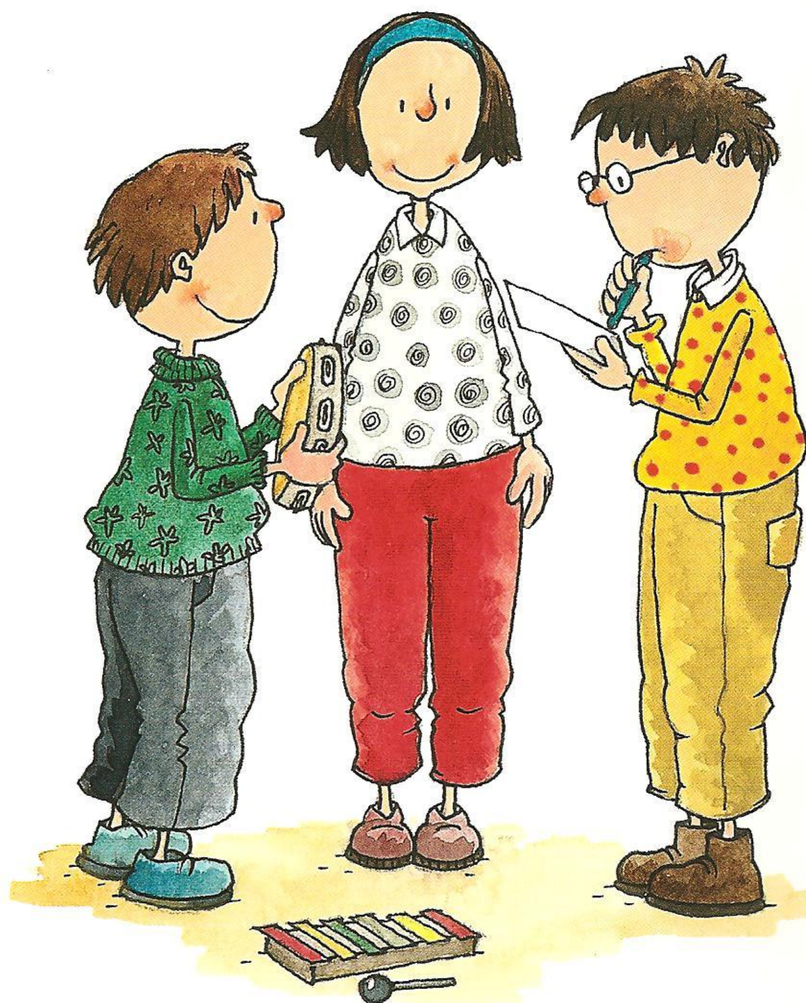
Edad 8-10 años

Material Una hoja de papel y un lápiz por grupo, y distintos instrumentos de percusión

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Representar gráficamente instrumentos de percusión





Aros musicales

Aros musicales

- Se organiza un recorrido de aros en el suelo, y en el interior de cada uno se coloca un instrumento de percusión.

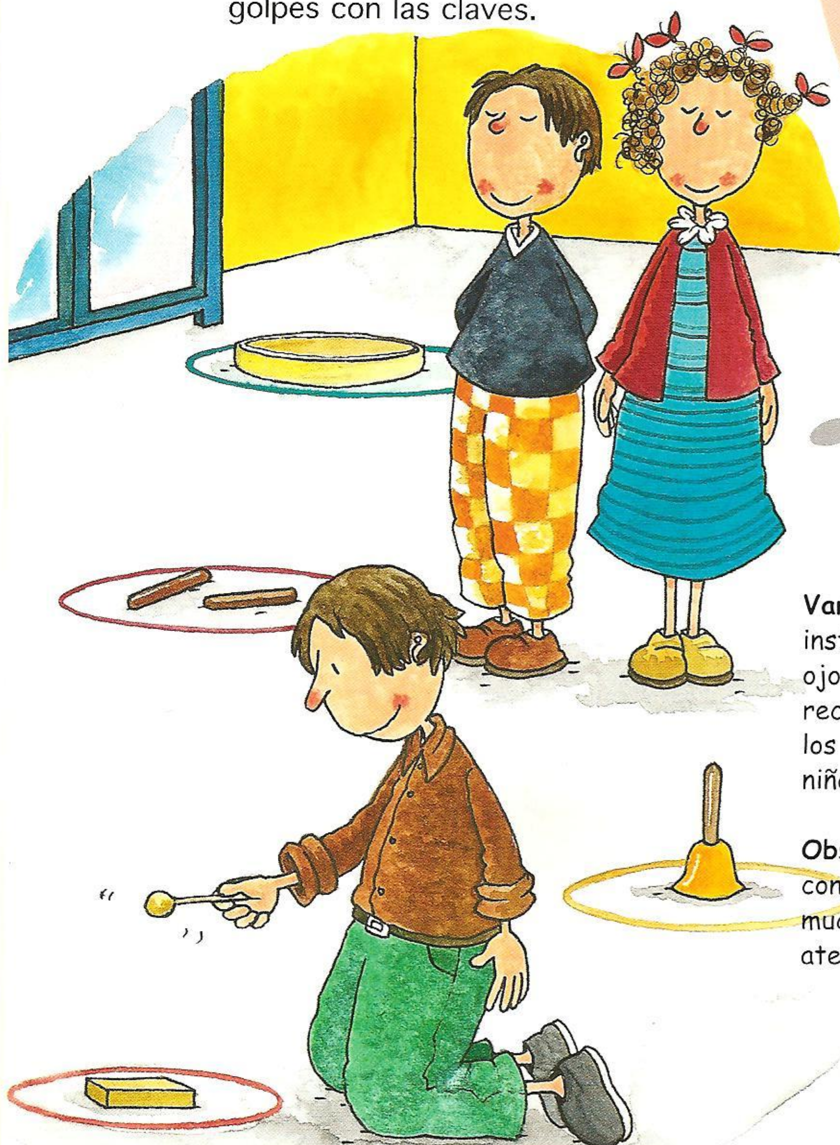
- El educador presenta una secuencia concreta. Por ejemplo, en el primer aro, se dan cuatro golpes a la caja china; en el segundo, se hace sonar la campana, y, en el tercero, se dan tres golpes con las claves.

Edad 6-10 años

Material Aros e instrumentos de percusión

Número de jugadores Grupos de seis niños

Orientaciones pedagógicas Memorizar e interpretar una secuencia musical



- Los niños tienen que memorizar e interpretar la secuencia musical mostrada por el educador.

Variantes: el educador puede hacer sonar los instrumentos mientras los niños mantienen los ojos cerrados. Los niños deben interpretar el recorrido sin haber visto los instrumentos, sólo los han oído. También pueden ser los propios niños quienes determinen los recorridos.

Observaciones: este juego es mejor organizarlo con grupos reducidos, ya que si se realiza con muchos niños a la vez, es difícil mantener la atención de todos.

Más uno

Más uno

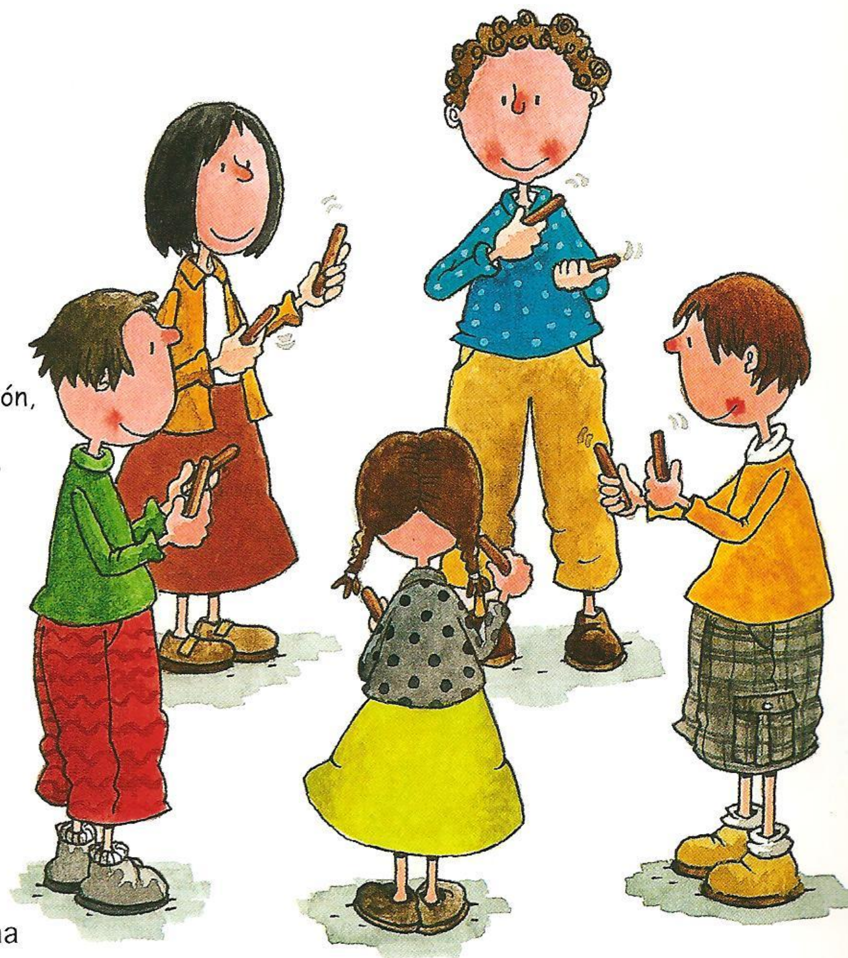
Más uno

Edad 6-10 años

Material Cinco claves

Número de jugadores Un grupo de cinco niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la atención, la reacción y el cálculo matemático



- Los niños se colocan en círculo mirando hacia el interior, de forma que todos se puedan ver, y el educador reparte unas claves a cada uno.
- Un niño que determina el educador da un golpe con las claves.
- El niño de su derecha tiene que dar un golpe más uno, el de su lado dos golpes más otro, y así sucesivamente.
- Cuando uno de los niños da un número equivocado de golpes, se vuelve a empezar con un golpe, pero en sentido contrario, para agilizar el juego.

Observaciones: el educador tiene que estar atento y controlar los golpes que da cada niño para poder hacer de jurado, ya que es un juego que requiere mucha concentración.

Múltiplos de tres

Múltiplos de tres



Edad 8-10 años

Material Siete claves

Número de jugadores Un grupo de siete niños

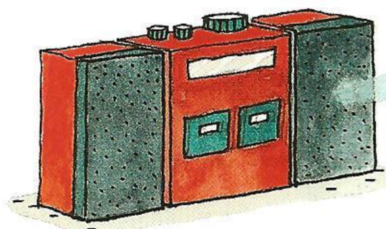
Orientaciones pedagógicas Trabajar la atención y la reacción, y adquirir soltura en las tablas de multiplicar

- Los siete niños se colocan en círculo mirando hacia el interior, de forma que todos se puedan ver; y el educador reparte unas claves a cada niño.
- Un niño determinado por el educador da un golpe con las claves.
- El niño de su derecha tiene que dar un golpe más uno, el de su lado dos golpes más otro, y así sucesivamente.
- El niño que da tres golpes debe remarcar que ha llegado a un múltiplo de tres y decir en voz alta: ¡Tres!
- Sigue la secuencia con cuatro golpes, cinco... hasta llegar al número seis. Entonces, el niño dice: ¡Seis!, y continúa la serie.
- Si uno de los niños da un número equivocado de golpes o no reacciona cuando es un múltiplo de tres, se vuelve a empezar.

Observaciones: se puede realizar con cualquier tabla de multiplicar, pero acompañando los golpes con su numeración verbal.

Rodar, marchar y saltar

Rodar, marchar y saltar



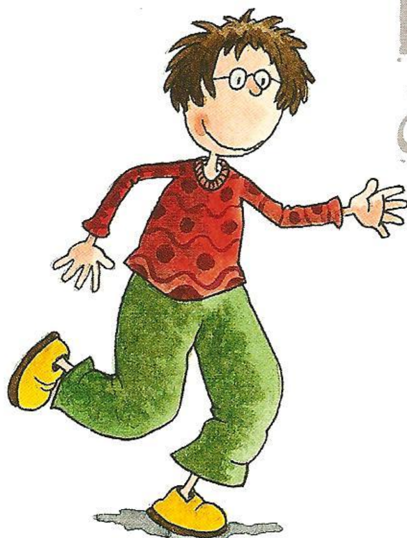
Edad	6-10 años
Material	Música (puede ser el Otoño de A. Vivaldi)
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Relacionar la intensidad de la música (suave/media/fuerte) con movimientos corporales

- A partir de movimientos libres de los niños, el educador observa y comenta los tres niveles corporales distintos: rodar por el suelo, marchar y saltar. A continuación, da las instrucciones del juego.
- Cuando la intensidad de la música es suave, los niños deben realizar con el cuerpo todos los movimientos que imaginen por el suelo: rodar, arrastrarse...
- Cuando la intensidad es media, los niños deben ejecutar movimientos de pie: marchar, balancear el cuerpo, deslizarse, etcétera.
- Y cuando la intensidad es fuerte, deben realizar movimientos en el aire: saltar, ponerse de puntillas, etcétera.
- Una vez trabajados los movimientos de forma aislada, se pueden ir alternando siguiendo los cambios de intensidad de la música.



Las estaciones del año

Las estaciones del año



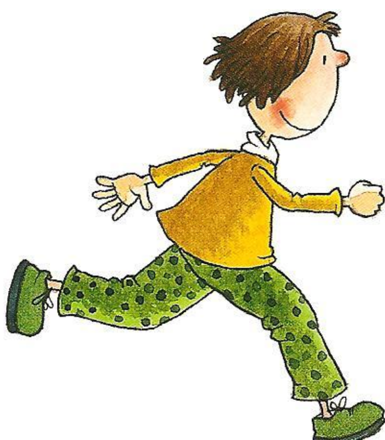


Las estaciones del año

- El educador recuerda a los niños que, en muchas zonas del mundo, las estaciones del año son cuatro (primavera, verano, otoño e invierno); y las relaciona con cuatro movimientos corporales.

- En invierno, hace mucho frío y todos corren; en otoño, pasean por el bosque; en verano, van muy lentos porque hace calor; y, en primavera, saltan por el campo.

- El educador percute en el pandero la velocidad adecuada según la estación que los niños deben interpretar. Cuando sea invierno, la velocidad de la percusión será mucho más rápida que cuando sea verano.

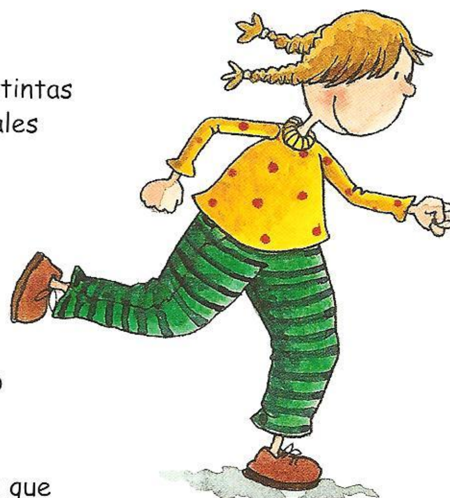


Edad 6-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Interpretar corporalmente distintas velocidades musicales



Variantes: se pueden distribuir por el suelo 4 tipos de objetos relacionados con las 4 estaciones (hojas secas para el otoño, flores para la primavera...). Los niños tienen que efectuar el movimiento corporal otorgado a cada velocidad sin pisar los objetos y, cuando paran, deben recoger el que se relacione con la estación. Por ejemplo, si la velocidad es rápida, hay que correr porque es invierno y hace frío, y cuando deja de sonar el pandero recogen el objeto propio de esta estación.





Comunicación visual

Comunicación visual

Comunicación visual

- Los niños marchan libremente por el espacio, cada cual siguiendo su ritmo interior.

- Cuando se encuentran con un compañero y se produce contacto visual, se saludan con la mirada.

Variantes: el educador puede ir nombrando distintas partes del cuerpo, y cada vez que contacten las miradas de dos niños, éstos tendrán que tocarse la parte del cuerpo nombrada.



Edad 6-10 años

Número de jugadores Ilimitado

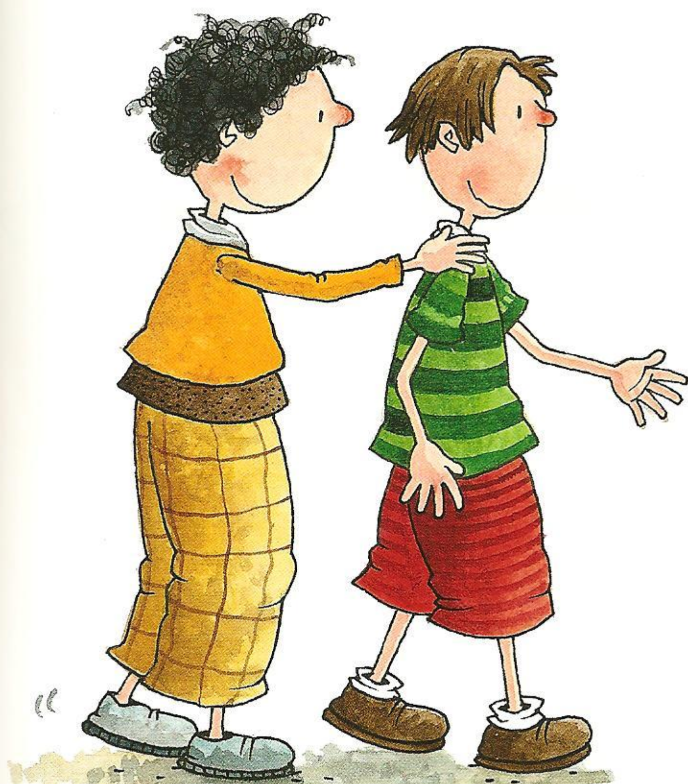
Orientaciones pedagógicas Comunicarse corporalmente y aumentar la expresividad facial

La sombra
La sombra

La sombra



- El educador tiene el pandero con el que dirigirá la marcha.
- Los niños se colocan por parejas, dispuestos uno delante de otro. El jugador de detrás coloca su mano derecha encima del hombro derecho del de delante.
- El educador marca con el pandero un ritmo y los niños marchan; el de delante, dirige y, el de detrás, se deja llevar como si fuera su sombra.
- Durante el silencio, los niños cambian de función; el de delante pasa detrás y se deja llevar.
- El educador puede aumentar o disminuir la velocidad de la marcha respecto a la anterior.



Edad	6-10 años
Material	Un pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Adaptar el movimiento al ritmo del pandero y aumentar la capacidad de relación con los demás

Abecedario

Abecedario

Abecedario

- Cada niño tiene una etiqueta adhesiva blanca donde debe escribir una palabra o nombre referente al mundo de la música (por ejemplo, el nombre de un instrumento, un músico, etcétera) y enganchársela en un lugar visible de su cuerpo.

- A la señal del pandero, los niños tienen que colocarse por orden alfabético en una fila, teniendo en cuenta la primera letra de la palabra que han escrito en la etiqueta.

- El educador comprueba que estén colocados correctamente.

Edad	6-10 años
Material	Lápices, una etiqueta adhesiva blanca por jugador y un pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Organizarse en grupo y recordar el orden de las letras del abecedario





Canon

Edad	6-10 años
Material	Pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Memorizar una secuencia de tres movimientos y practicar la concentración

- El educador enseña tres movimientos corporales, que deben realizar todos los niños a la vez. Por ejemplo, da cuatro palmadas encima de su cabeza, cuatro palmadas una mano contra otra y cuatro en sus piernas.
- Los niños se colocan en círculo.
- Un niño que determina el educador empieza dando las palmadas en la cabeza, mientras los demás están quietos.
- Cuando al primero le toca realizar el segundo movimiento, las palmadas normales, su compañero de la derecha empieza a realizar las palmadas en la cabeza al mismo tiempo.
- Cuando el tercero empieza a dar palmadas en la cabeza, el primero ya debe estar dándose palmadas en las piernas, y el segundo, palmadas normales.

Observaciones: para ayudar a que todos los niños vayan al mismo ritmo, el educador acompaña los movimientos con un pandero.



En busca del tesoro

En busca del tesoro



- El educador reparte un mapa distinto a cada grupo donde están escritas las consignas que los niños deben interpretar. Por ejemplo, cuatro pasos largos hacia delante, cinco saltos largos a la derecha, etcétera.

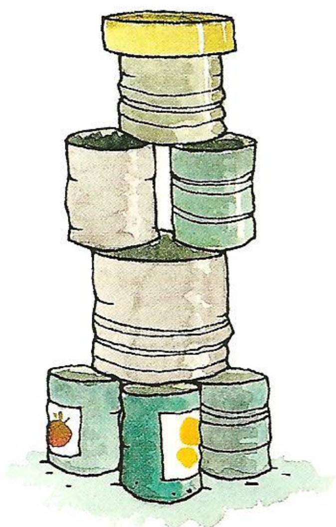
- Si el grupo realiza correctamente las consignas, encontrará el tesoro escondido, que puede consistir en un pañuelo o en cualquier otro objeto fácil de esconder.

Edad	6-10 años
Material	Un mapa por grupo
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Saber interpretar y orientarse en el espacio a partir de una consigna escrita

Torre

Torre

Torre



Edad	6-10 años
Material	Latas de refrescos vacías y música grabada de un minuto de duración
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar el equilibrio con objetos

- Se forman dos grupos de niños y el educador entrega un montón de latas vacías a cada uno.
- Cuando empieza a sonar la música, cada grupo empieza a colocar unas latas encima de las otras formando una torre.
- Cuando finaliza la música, los niños tienen que parar inmediatamente.
- Se observan las dos torres en equilibrio, y se comentan las diferencias y semejanzas entre ellas.



Al revés

Edad	6-8 años
Material	Tantas panderetas como niños
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la observación, la atención y la reacción

- Los niños se distribuyen libremente por el espacio y el educador reparte una pandereta a cada uno.
- El educador, quieto en el centro de la sala, percute en la pandereta mientras los niños marchan libremente.
- El educador, cuando lo cree oportuno, deja de tocar y empieza a marchar.
- Los niños tienen que realizar la acción al revés de lo que ven, es decir, tienen que quedarse quietos y marcar el tempo con la pandereta.

Observaciones: resulta aconsejable empezar el juego con cambios espaciados para que la adaptación sea adecuada. A medida que los niños reaccionan con más rapidez, los cambios se pueden producir a mayor velocidad.



Caballos



- Se organiza la clase en dos grupos, A y B.
- El grupo A está de pie en el centro del aula y representa que son caballos.
- El educador reparte a cada miembro del grupo B una pareja de cocos y los niños se sientan a un lado de la clase.
- El educador dirige con un pandero el ritmo del trote. Los niños siguen con sus cocos golpeados por los cortes o por los extremos, mientras el grupo que está en el centro interpreta a los caballos que van al trote.
- Cuando el educador marca el ritmo de galope o lo verbaliza, todos los niños del grupo A lo interpretan corporalmente, y los del grupo B lo percuten con los cocos.
- Luego, cambian de función: los niños que interpretan a los caballos ahora tienen los cocos y viceversa.

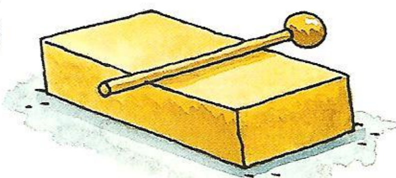


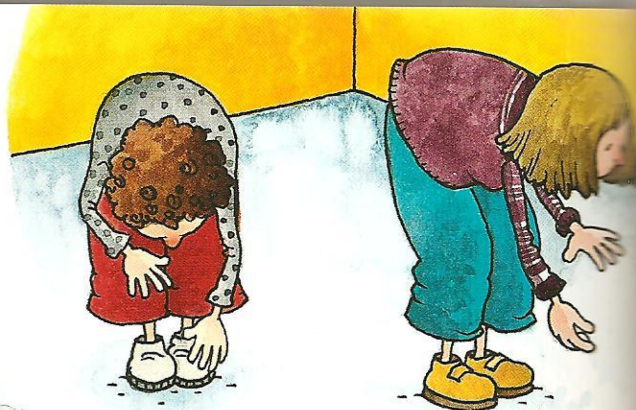
Edad	6-8 años
Material	Cocos reciclados y pandero
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la atención y la adaptación a los cambios de ritmo

Otoño

Otoño

Otoño





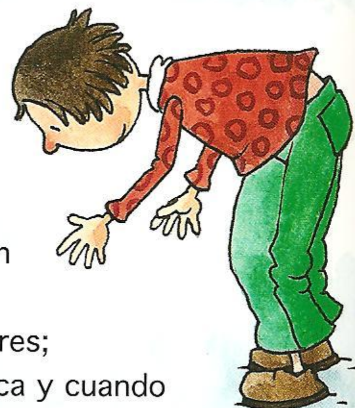
- El educador explica a los niños que ya ha llegado el otoño y que van a pasar un día en el campo. Éstos deben imaginar que todo está lleno de hojas caídas de los árboles, pájaros...

- El educador pone la música y los niños empiezan a correr y saltar libremente por el espacio de juego.

- Cuando para la música, los niños tienen que realizar la acción de recoger una hoja sin mover los pies.

- Cuando vuelve a sonar la música, vuelven a corretear y, cuando vuelve a parar, realizan la acción de recoger otra hoja. Ahora ya tienen dos, y así sucesivamente hasta que imaginan que tienen un montón de hojas.

- La segunda parte del juego consiste en poner la música y dar una señal con la caja china. Cuando los niños la oyen, deben realizar la acción de tirar una hoja al suelo y continuar correteando. Cuando vuelven a oír la señal vuelven a tirar otra. Y así, sucesivamente.



- La tercera parte del juego consiste en la combinación de los dos ejercicios anteriores; ponemos la música y cuando para, deben realizar la acción de recoger. Si oyen la señal de la caja china, deben realizar la acción de tirar.

Observaciones: es aconsejable realizar el juego de forma progresiva para poder asimilar adecuadamente las distintas consignas. Se puede ir complicando el ejercicio con la acción de atrapar un pájaro y dejarlo volar. Cuantas más acciones en contraposición se añadan, más se trabaja la capacidad de memorización.

Edad	6-8 años
Material	Caja china y música alegre (puede ser el Otoño de A. Vivaldi)
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la atención, la memorización y la reacción

Gran plastilina

Gran plastilina

Edad	6-10 años
Material	Una bola grande de plastilina y música grabada
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar en grupo las posibilidades corporales

- Se observan y se comentan las propiedades que tiene la plastilina, por ejemplo, que se puede dividir y luego volverla a unir.
- Después de la demostración, el educador explica a los niños que el objetivo es que se transformen, entre todos, en una gran bola de plastilina.
- Se reparte un trocito de plastilina a cada niño y se deja que experimente libremente durante el tiempo que dure la música.
- De forma espontánea, el grupo debe entender que tienen que juntarse para poder realizar una bola entre todos.
- A continuación, se recoge la plastilina y se muestra cómo rueda por el suelo para que los niños realicen los mismos movimientos como si ellos también fueran plastilina.



Observaciones: este juego ayuda a cohesionar al grupo como tal y a conseguir la adaptación de los niños más individualistas e introvertidos.

Deportes

Deportes Deportes

Edad 6-10 años

Material Balones o pelotas de distintos deportes (baloncesto, tenis, fútbol, rugby...)

Número de jugadores Grupos de doce niños, aproximadamente

Orientaciones pedagógicas Adaptar el tono muscular a las distintas situaciones y favorecer la direccionalidad

- Los niños se colocan en círculo mirando hacia el interior y el educador reparte a algunos miembros del grupo balones de distintos deportes (baloncesto, tenis, fútbol...)

- Cuando el educador empieza a percutir un ritmo en el pandero, los niños tienen que pasarse el balón según vaya llegando, siempre en el mismo sentido. Si es de baloncesto, el niño debe pasarlo al compañero dando un bote en el suelo. Si es de tenis, la lanza al aire. Si es de fútbol, lo chuta con el pie. Y si es de rugby, lo hace rodar por el suelo.

- Cuando el educador dice "cambio", tienen que cambiar el sentido de los pases.



Pistas musicales

Pistas musicales

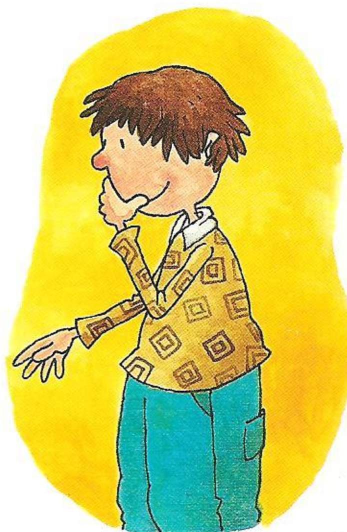






- Los niños se colocan a un lado de la sala y el educador entrega un instrumento de percusión a cada uno.
- Un niño interpreta el papel de detective y sale de la clase mientras el resto esconde un objeto.
- Cuando vuelve a entrar, tiene que encontrar el objeto escondido moviéndose en función de la intensidad (suave/fuerte) con que percutan sus compañeros en los instrumentos.
- Cuando el detective se encuentra lejos del objeto, los niños hacen sonar sus instrumentos suavemente. A medida que se va acercando al objeto, la intensidad del sonido aumenta hasta alcanzar el máximo cuando está a punto de encontrarlo.
- Cuando lo encuentra, sale otro jugador de la clase y los demás esconden el objeto en otro lugar para volver a empezar el juego.

Edad	6-8 años
Material	Tantos instrumentos de percusión como niños (los instrumentos pueden ser distintos)
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Reconocer distintas intensidades de sonido y trabajar la orientación espacial



Cómo cruzar los aros

- Se distribuyen distintos aros de manera que queden superpuestos entre sí dejando espacio suficiente para poder poner la media punta del pie dentro de la intersección.

- Los niños tienen que pasar por los aros como si se tratara de un camino, sin tocarlos, y lo más rápidamente posible.



Cómo cruzar los aros

Edad 6-10 años

Material Aros de distintos tamaños y pandero

Número de jugadores Grupos de seis niños como máximo

Orientaciones pedagógicas Trabajar la visión espacial

Variantes: los niños pueden inventarse otras formas de pasar por los aros, por ejemplo, con las manos y los pies, saltando con los pies juntos, etcétera, pero siempre sin tocarlos.

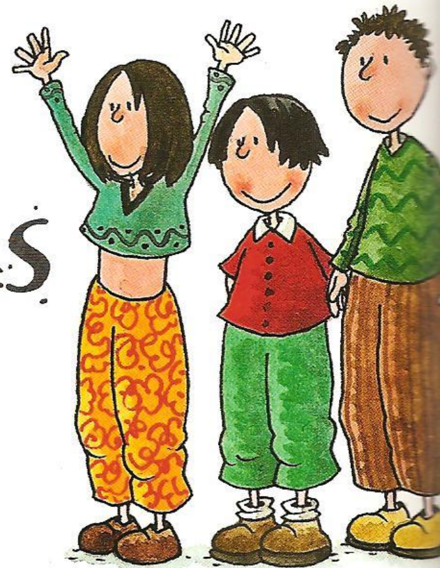
Observaciones: el educador acompaña el ejercicio con un pandero y los niños adaptan su marcha al ritmo del instrumento.



Piedras movedizas

Piedras movedizas

Piedras movedizas



- Se colocan las cartulinas en fila, una detrás de la otra, dejando huecos de 40 cm entre ellas, y al final del recorrido, un cesto. El educador explica a los niños que se trata de un camino de piedras movedizas.

- Se forman tres filas de niños de seis jugadores y cada uno tiene una pelota de tenis.

- El juego consiste en pasar por el camino sorteando las piedras movedizas. Si tocan las piedras, han de volver a la cola de su grupo, ya que será como si las piedras los hubieran engullido.

- Al final del camino, tienen que lanzar la pelota al cesto y meterla dentro.

- El grupo que realiza el juego en menos tiempo es el que gana.



Edad 8-10 años

Material Una pelota de tenis por niño, cartulinas de 40 x 20 cm y cestos

Número de jugadores Grupos de seis niños, en tres filas

Orientaciones pedagógicas Trabajar la atención, la agilidad y la puntería

El círculo

Edad	6-8 años
Material	Bastón
Número de jugadores	A partir de seis niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la velocidad y la reacción

- Los niños se dan las manos y se distribuyen formando dos círculos; si son pocos, extenderán los brazos para hacer el círculo más grande.

- Se numeran los niños, y al primero se le entrega un bastón.

- Este jugador debe correr alrededor del círculo con el bastón en alto y cuando llega a su sitio, lo entrega al segundo. Éste empieza enseguida su recorrido y así hasta llegar al último.

- Gana el grupo que termina antes.

Observaciones: para mantener el orden después de cada carrera, el educador puede tocar o cantar una canción y los niños la siguen marchando todos en círculo. Cuando termina, empieza otra vez la carrera.



Pasar por el puente

Pasar por el puente

Edad	6-10 años
Material	Un pañuelo por grupo, y música de tempo regular o una canción que todos conozcan
Número de jugadores	Grupos de seis niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la atención y la organización espacial y temporal

- Se forman grupos de un máximo de seis niños, que se colocan en fila, y el educador entrega un pañuelo al primero de cada grupo.
- Todas las filas marchan siguiendo la música o la canción.
- Cuando para la música, el primero da el pañuelo al segundo y los demás se sujetan por los hombros y abren las piernas haciendo puente, para que el primero pueda pasar por debajo y llegue al final lo más rápido posible.
- Después del primero, empieza a pasar por el puente el segundo, entregando antes el pañuelo al tercero, y así, sucesivamente, hasta que el primero vuelve a estar delante.
- Vuelve a empezar la música y el juego se repite dos o tres veces.
- Gana el grupo que termina primero más veces.

Observaciones: el educador debe acompañar el juego con una marcha de tempo regular no muy rápida.



Sabremos seguir el camino

Sabremos seguir el camino

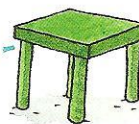
Sabremos seguir el camino



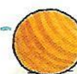
- Se distribuyen los objetos por el suelo formando una semicircunferencia, separados lo suficiente para que se pueda pasar entre ellos.
- Se divide la clase en dos grupos, A y B, y sus miembros se numeran.
- El grupo A debe improvisar el camino y el grupo B debe recordarlo para seguirlo después.
- El primer jugador del grupo A empieza su marcha por entre los objetos, por detrás de uno, por delante del otro, rodeando el tercero... hasta llegar al último. Entonces vuelve al lugar de inicio.
- Inmediatamente, el primero del grupo B sale y debe hacer el mismo recorrido. Si no recuerda todo el trayecto, le pueden ayudar sus compañeros de grupo.



Observaciones: según la edad de los niños se pueden colocar más objetos, o repetir algunos. Por ejemplo: empieza visitando el objeto 1, luego el 2, después el 3 y después retrocede al 2 otra vez, repite el 3, va al 4, al 5 y al final al 1. Este juego no es fácil, ya que requiere mucha memoria visual, por lo que se debe empezar siempre de la manera más simple y tener siempre en cuenta la edad de los niños.





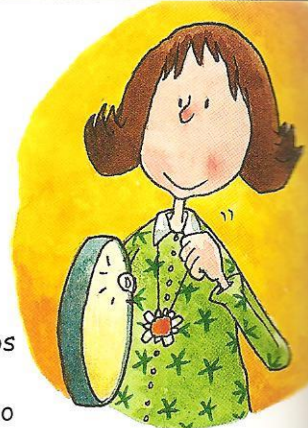


Edad	6-10 años
Material	5 o 6 objetos (aros, pelotas, panderetas, etcétera)
Número de jugadores	Grupos de seis niños como máximo
Orientaciones pedagógicas	Favorecer la memoria visual

Figuras espaciales

Figuras espaciales

Figuras espaciales



Edad 6-10 años

Material Pandero

Número de jugadores Grupos a partir de seis jugadores

Orientaciones pedagógicas Trabajar la organización, la reacción, la orientación espacial y la creatividad

- Antes de empezar el juego, los niños ensayan en grupo distintas figuras espaciales, como filas, círculos, hileras, etcétera.
- El juego consiste en realizar estas figuras en el menor tiempo posible.
- Empieza el juego y los niños marchan libremente por la sala, siguiendo el ritmo percutido en el pandero.
- Cuando el educador cuenta hasta ocho, los niños deben formar una fila.
- Realizada la figura, vuelven a marchar, y cuando el educador empieza nuevamente a contar se colocan en círculo.
- A la tercera vez que se realiza la enumeración, se disponen en una hilera.
- Si los niños han tenido tiempo de colocarse bien para hacer la figura correspondiente, debe repetirse el ejercicio pero contando solamente hasta seis, y después contando hasta cuatro.

Variantes: el juego consiste ahora en realizar corporalmente distintos dibujos en el suelo, por ejemplo, una estrella, una luna, un sol, una casa, etcétera. Para ayudar a los niños, puede representarse el dibujo en la pizarra.



Tenemos cuatro patas

Edad	6-8 años
Material	Aros
Número de jugadores	Dos grupos de diez niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la agilidad corporal

- Se organizan dos grupos de diez niños. Unos aguantan los aros y los otros deben pasar por ellos.

- Los niños que sostienen los aros se colocan uno al lado de otro con el aro en medio, tocando al suelo. Es decir, niño, aro, niño...

- Los otros niños deben pasar por los aros a cuatro patas en zigzag, y sin tocarlos.

- Más adelante, se puede complicar el juego de la siguiente manera: los niños que sostienen los aros abren las piernas formando un puente, y los que se desplazan tienen que pasar entre las piernas de los niños y por dentro de los aros.

Variantes: el mismo juego se puede realizar con dos niños que vayan pasando por los aros, con el objetivo de pillarse: el segundo niño debe intentar atrapar al primero antes de llegar al final.



El camino variante

Se distribuyen seis o siete aros en el suelo formando una fila para marcar un camino. El objetivo del juego es pasar por el camino a diferentes velocidades.

- Despacio: colocando un pie en cada aro.
- Marcha normal: un pie en cada aro pero más rápido.
- Corriendo: dos pies en cada aro.
- Saltando: un salto en cada aro.
- De espaldas, despacio: un pie en cada aro, pero de espaldas.



El camino variante

El educador acompaña el juego con un pandero para que sea más fácil seguir el ritmo adecuado.

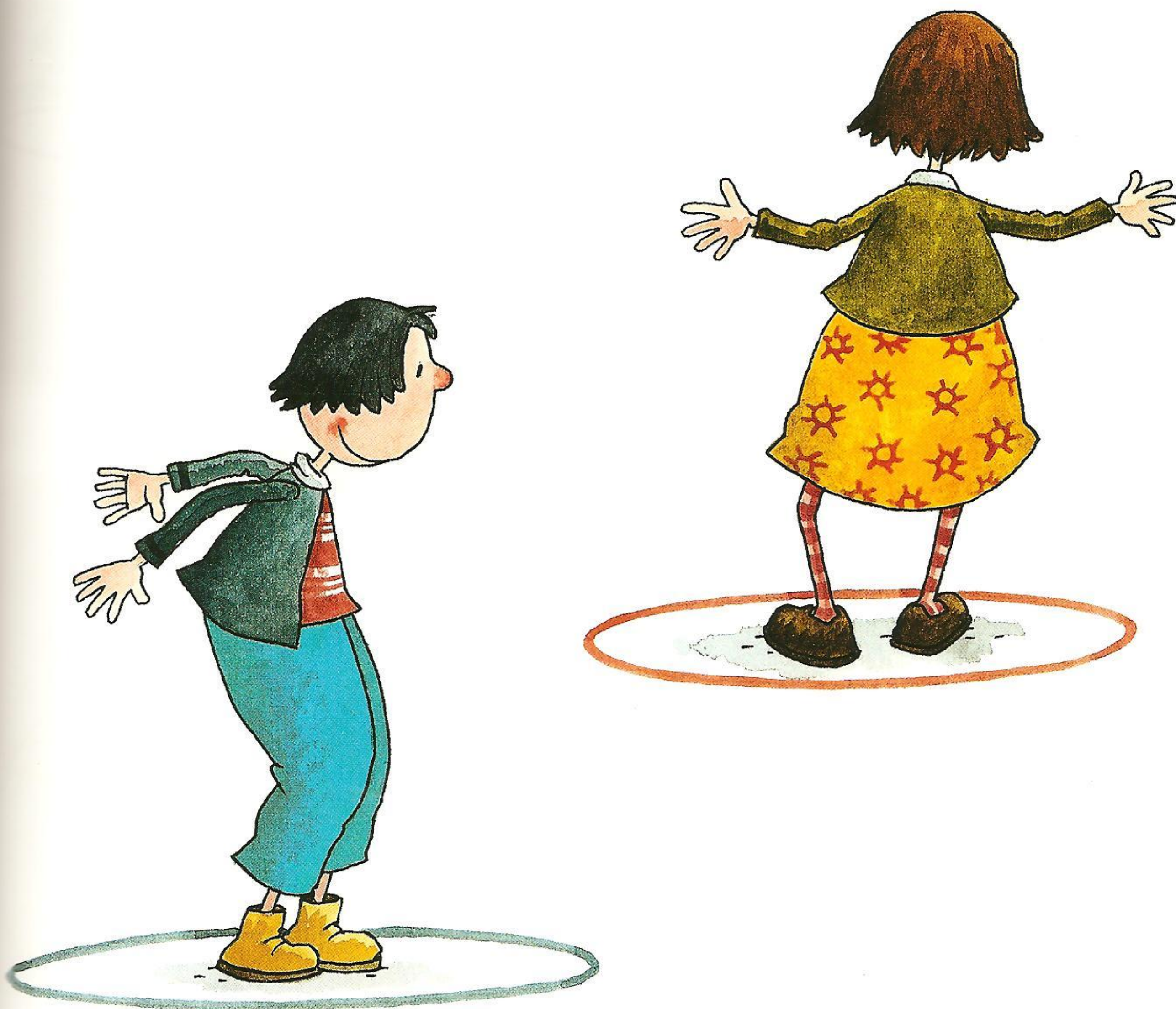
Observaciones: es aconsejable practicar las marchas por separado antes de realizar el juego.

Edad 6-10 años

Material Seis o siete aros y pandero

Número de jugadores Ilimitado

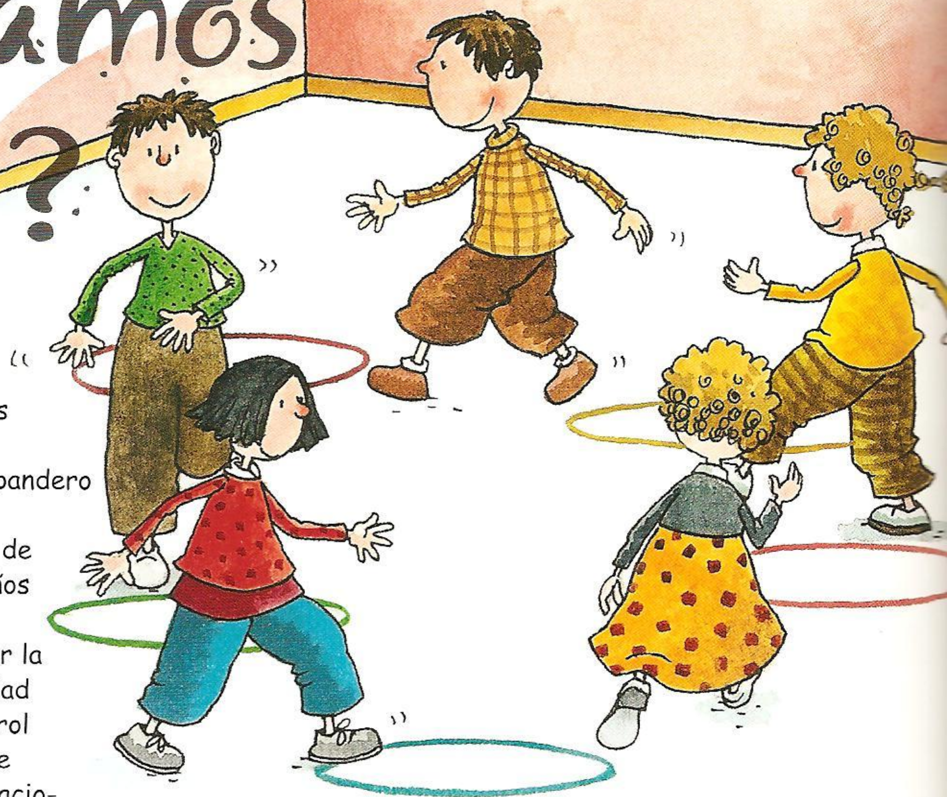
Orientaciones pedagógicas Memorizar distintas consignas corporales según el orden y la velocidad, y trabajar la agilidad corporal



¿Cómo nos cambiamos de aro?

¿Cómo nos cambiamos de aro?

¿Cómo nos cambiamos de aro?



Edad 8-10 años

Material Aros y pandero

Número de jugadores Grupos de diez niños

Orientaciones pedagógicas Trabajar la lateralidad y el control interior de tiempo-espacio-energía

- Se distribuyen los aros por el suelo, formando un círculo, con una separación entre ellos de aproximadamente un metro.

- Cada niño se coloca en el interior de un aro.

- Empieza el juego y los niños marchan en dirección al aro de su derecha realizando sólo 2 pasos: uno fuera del aro y el otro dentro.

- Cuando llegan otra vez a su aro, empiezan de nuevo, pero ahora han de dar 3 pasos: dos fuera del aro y el tercero dentro.

- A la tercera vez que inician la marcha, dan 4 pasos para desplazarse, y cuando llegan otra vez a su aro se termina el juego o vuelve a repetirse según se haya realizado.

Observaciones: la distancia entre los aros puede variar en función de la edad de los niños. Es aconsejable que el educador acompañe el ejercicio con el pandero para marcar el ritmo.

Cambiarse el aro

Edad 8-10 años

Material Un aro por niño y pandero

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Desarrollar la atención auditiva, la lateralidad, los reflejos y la agilidad con el aro

- Los niños se colocan en círculo, mirando en dirección contraria a las agujas del reloj.
- Se entrega un aro a cada niño y éste lo mantiene con la mano derecha fuera del círculo.
- Cuando el educador frota el pandero, los niños hacen girar el aro en el suelo sobre sí mismo.
- Cuando el educador percute 4 golpes en el pandero, los niños dejan libre su aro y van a recoger el aro de su compañero de delante.
- Si el juego se resuelve correctamente, se cambia de dirección y se hace girar el aro con la mano izquierda.



Variantes: los niños empiezan marchando hacia la derecha, y cada vez que el educador dice "hop" deben cambiar de dirección.

Observaciones: antes de realizar el juego es conveniente practicar el movimiento de hacer rodar el aro con una mano y con la otra.

Cambiarse el aro

Cambiarse el aro

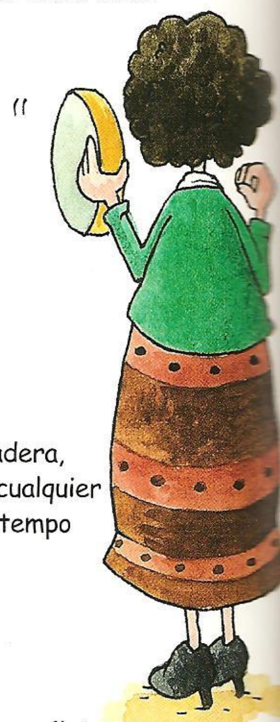
Los acentos

Los acentos



- Se puede entregar a cada niño un palo de madera, o decirles que realicen el ejercicio con las manos.
- El educador pone una música para que todos marchen siguiendo el mismo ritmo.
- Cuando él quiere, percute un golpe en el pandero, y los niños inmediatamente deben responder dando un golpe en el suelo.
- También pueden realizar el mismo ejercicio dando el golpe con la mano cada vez en un sitio distinto: manos, cabeza, pies, etcétera.

Variantes: se coloca a los niños por parejas y agarrados de la mano. En la mano libre llevan un palo, con el que deben golpear más fuerte cada primer tiempo de los cuatro, para marcar el acento métrico. El educador puede ir cambiando los acentos. Cuando él quiera, dirá 4, 3, 2 o 6, y los niños deben cambiar rápidamente el acento.
El educador debe procurar improvisar con el pandero, de manera que pueda ayudar a los niños a seguir cada cambio de acento.



Edad	6-10 años
Material	Palos de madera, pandero y cualquier música de tempo regular
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar los reflejos y la respuesta rápida a una reacción auditiva

Relevos con balón

Relevos con balón

Edad	8-10 años
Material	Balón
Número de jugadores	Dos o tres grupos de seis o más niños
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la reacción, la memorización y la orientación espacial

- Se organizan dos o tres grupos de niños y cada grupo tiene un "rey".

- Los "reyes" se colocan a un lado de la sala, con un balón cada uno, separados por unos 2 metros.



- Delante de cada uno de ellos, a una distancia de 4 o 6 metros, se coloca su grupo formando una fila.

- La carrera debe empezarse a un ritmo normal.

- El primer jugador de cada fila llega hasta el "rey", quien tira el balón al suelo y el jugador debe recogerlo y empezar la marcha. Cuando tiene el balón, se dirige hacia su grupo y da una vuelta alrededor. Cuando llega a su sitio, tira el balón al suelo y lo recoge el segundo jugador.



- Este jugador número 2 empieza otra vez el recorrido visitando primero al "rey", después al grupo y entregando finalmente la pelota al tercer jugador.

- El último de la fila debe entregar la pelota otra vez al "rey".

Variantes: el juego puede complicarse marcando una marcha distinta para cada corredor.

Observaciones: cada uno debe saber el recorrido, pero puede pedir ayuda al "rey" si no se acuerda de su movimiento.

Subir y bajar

- El educador prepara la sala de juego dibujando en el suelo unas líneas bien rectas con tiza o cinta adhesiva de unos 6 o 7 metros de largo.
- Al final de cada línea se sitúa un niño, y los demás se distribuyen en dos filas.
- El educador o uno de los niños que está al final de un camino escoge una de las filas e indica el camino que ha de seguir, por ejemplo, subir por la línea de Juan y bajar por la de Rosa.
- La fila escogida empieza el camino y debe hacerlo con las piernas abiertas para no pisar la línea dibujada.



Subir y bajar

Edad 6-8 años

Material Tiza o cinta adhesiva

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la orientación espacial y el sentido rítmico

- A continuación, otro niño indica el camino que debe seguir la otra fila.

Observaciones: los niños que indican el camino deben determinar también qué marcha deben seguir sus compañeros, por ejemplo saltar, correr, ir despacio, etcétera, para que los niños puedan adaptar su marcha, pero siempre sin pisar la línea del camino. Los niños que la pisan se retiran del juego.







Las cuatro esquinas

Las cuatro esquinas



Las cuatro esquinas

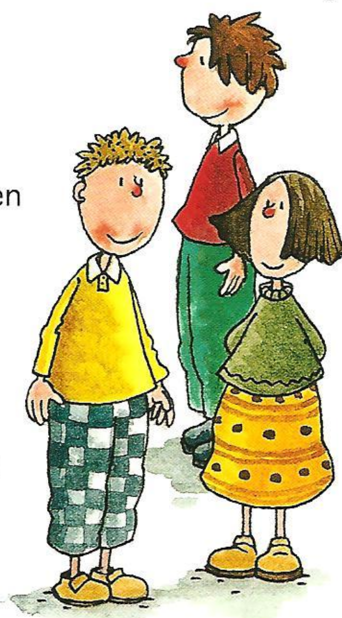
- Se coloca un aro en cada esquina y en el interior de cada uno se sitúa un niño. Los demás se quedan en el centro de la sala.

- Cuando el educador percute en el pandero, los niños de los aros deben salir a pasear por el centro y, en cuanto deja de sonar el pandero, deben correr para conseguir regresar a su esquina.

- Los niños que estaban en el centro tienen que intentar robar el sitio a sus compañeros.

- El juego se repite 4 o 5 veces y gana el niño que se ha quedado menos veces en el centro.

Variantes: si hay muchos participantes, se dibuja con tiza un círculo en cada esquina y en su interior se sitúa un grupo de varios niños.





Edad	6-10 años
Material	Aros o tiza y pandero
Número de jugadores	De cinco a diez niños, o ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la orientación espacial, el sentido rítmico y la agilidad corporal

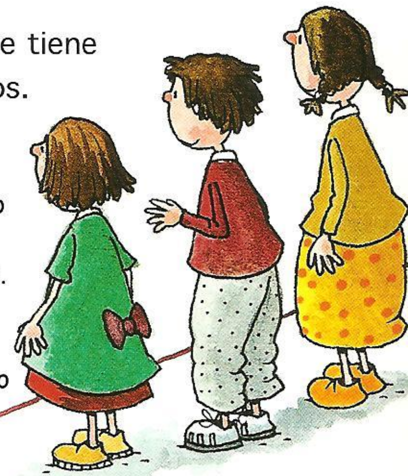


Unos y otros

Unos y otros



- En cada extremo de la sala se dibuja una línea horizontal.
- Se forman dos grupos de niños, que se colocan cada uno detrás de una de las líneas dibujadas, de forma que un grupo quede frente al otro.
- Uno de los grupos empieza, mientras el otro permanece en su sitio con un brazo extendido y la mano abierta.
- El primer niño del grupo que empieza sale de su fila y se pasea por delante de los compañeros del otro grupo. Cuando él quiere, toca la mano a uno de ellos y vuelve corriendo a su sitio. El niño que ha sido tocado debe intentar atraparlo antes de que alcance su línea.
- Si lo atrapa antes de llegar a su sitio, se sienta en el suelo y ya no puede jugar más.
- Inmediatamente, el niño que perseguía, tanto si ha podido atrapar a su compañero como si no, empieza su paseo por delante del grupo contrario y el juego continúa.
- Pierde el grupo que tiene más niños sentados.



Variantes: el educador puede cantar una canción o poner una marcha rítmica, mientras los niños caminan. Cuando él hace una señal, por ejemplo "ya", el que pasea debe golpear la mano del contrario.

Edad	6-10 años
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Favorecer el sentido de la orientación, la educación de los reflejos y la agilidad corporal

Memoria visual

- Todos los niños se distribuyen libremente por el aula mirando hacia el educador, que se encuentra delante de ellos.
- El educador realiza tres movimientos corporales; manos a la cabeza, en los hombros y en la cintura. El grupo repite los tres gestos.
- El educador realiza los mismos tres movimientos pero en distinto orden (manos en la cintura, en la cabeza y en los hombros). El grupo repite lo mismo.
- El educador realiza las dos series anteriores. El grupo lo repite.

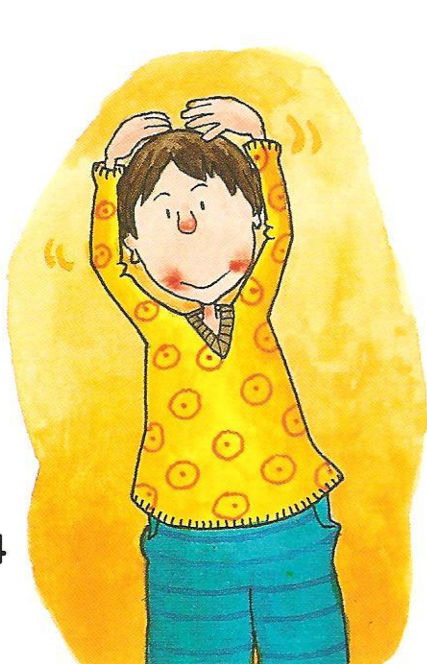
Edad 6-10 años

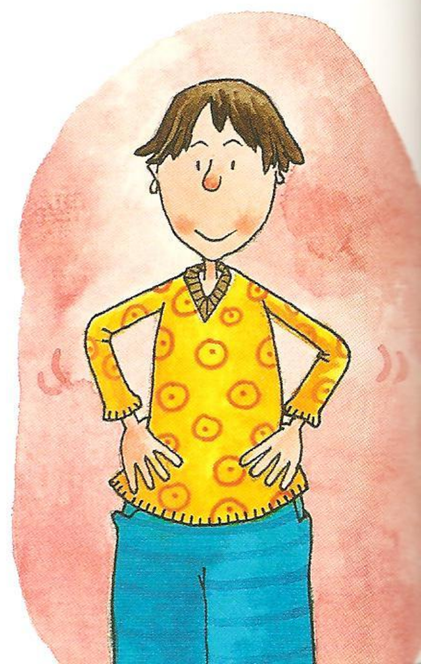
Material Música de tempo regular

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Desarrollar la memoria visual

Observaciones: si los niños son mayores, puede realizarse una serie de tres gestos o más, o con distintos movimientos en cada serie, lo cual requiere más memoria. Es aconsejable realizar los movimientos con una marcha rítmica a 3 tiempos para facilitar el orden y la memorización de los movimientos.





El laberinto



- Los niños se colocan, agarrados de la mano, en cinco o seis hileras de cuatro o cinco niños, uno al lado de otro. De esta manera, se forman caminos delimitados por niños.

- Dos niños se persiguen por estos caminos.

- Cuando el profesor da una palmada o dice "ya", los niños de las hileras deben cambiar la dirección de los caminos, es decir, los niños que estaban agarrados de la mano del compañero de su lado, ahora se dejan ir y toman las manos de sus compañeros de delante y de detrás. Este cambio desorienta a los que se persiguen, ya que deben cambiar su ruta.

Observaciones: el educador puede acompañar el juego con un pandero o piano, para introducir cambios de tiempo y obligar a quienes corren a seguir la marcha marcada.

Edad	6-10 años
Material	Pandero o piano
Número de jugadores	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la agilidad corporal, la orientación espacial y el sentido rítmico

¿Sabemos dibujar?

¿Sabemos dibujar?

- El educador entrega un palo a cada niño, que debe tomarlo con las dos manos.
- Cuando empieza la música, los niños marchan libremente por todo el espacio.
- Cuando el educador para la música, deben juntarse todos los niños que tengan el palo del mismo color y representar la figura que el profesor haya indicado. Por ejemplo: en la primera parada, deben representar una cabaña; en la segunda parada, una corona; y en la tercera parada, una casa.
- Los dibujos se pueden representar juntando los palos en el aire o en el suelo.

Edad 6-10 años

Material Palos largos de distintos colores y música grabada de tempo regular

Número de jugadores Ilimitado

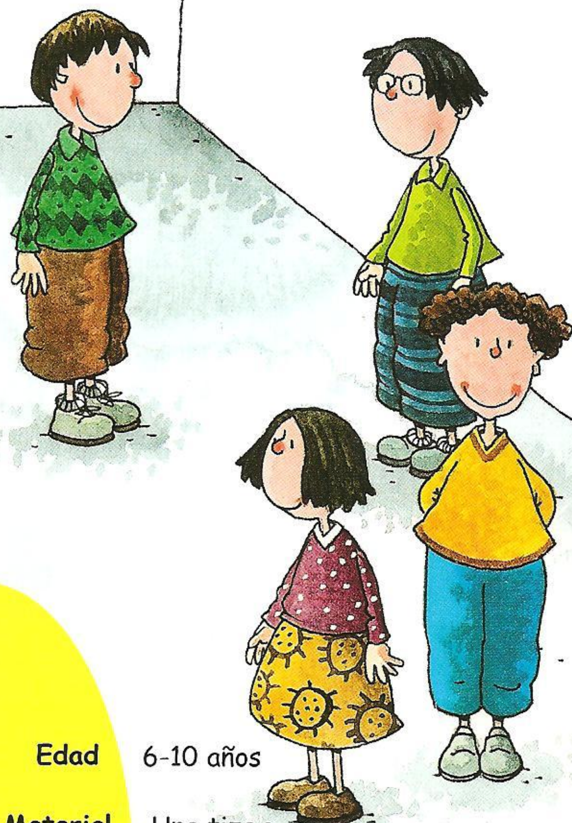
Orientaciones pedagógicas Trabajar la memoria asociada, la imaginación, la orientación espacial y la adaptación al grupo





Observaciones: es conveniente que el educador muestre gráficamente antes de empezar el juego los dibujos que los niños deben representar. Si el educador quiere facilitar a los niños que sigan bien el ritmo, puede ayudar tocando el pandero.

División del espacio



- El educador dibuja en el suelo, con la ayuda de la tiza, una línea que divida el espacio de juego por la mitad.
- Luego, dibuja otra línea que divida una mitad en dos, que será una cuarta parte del espacio total.
- Los niños marchan por la clase ocupando todo el espacio.
- Cuando el profesor dice la palabra "mitad" o "dos", los niños deben moverse dentro del espacio que corresponda a la mitad de la clase.

Edad 6-10 años

Material Una tiza

Número de jugadores Ilimitado

Orientaciones pedagógicas Trabajar la orientación espacial y el sentido rítmico

División
del espacio



- Cuando el profesor dice "cuarto" o "cuatro", solamente pueden moverse por la zona que corresponde a la cuarta parte del espacio.
- Si el educador dice "uno" o "entero", pueden desplazarse por todo el espacio.

Observaciones: cuando los niños estén familiarizados con el juego, se puede realizar sin marcar las divisiones en el suelo.

¡Corre, corre, que te pillo!

- Los niños se colocan en círculo, agarrados de la mano.
- Dos niños se persiguen corriendo alrededor del círculo.
- Cuando el perseguido intuye que le pueden atrapar, toca a uno de sus compañeros del círculo y le cambia el sitio.
- Ahora, el que sale será el perseguidor y el que hasta ahora perseguía será el perseguido.

Edad	6-10 años
Material	Ilimitado
Orientaciones pedagógicas	Trabajar la agilidad corporal y la reacción rápida

¡Corre, corre, que te pillo!



¡Corre, corre, que te pillo!

Glosario

INSTRUMENTOS

Caja china: instrumento de percusión de madera compuesto por una caja y un pequeño palo.
Campana: instrumento musical de percusión, generalmente de metal, que tiene forma de copa invertida y que suena al ser golpeado por un badajo interior o por un martillo exterior.
Claves: instrumento de percusión compuesto por dos bastones de madera.
Flauta: instrumento de viento en forma de tubo con varios agujeros que se tapan con los dedos o con llaves. El sonido se produce al soplar por la embocadura que hay en uno de sus extremos. Se distinguen dos grandes familias: las flautas de pico o dulces y las flautas traveseras.
Flauta de émbolo: instrumento musical de viento que, al sonar, interpreta el movimiento sonoro ascendente y descendente de los sonidos o notas.
Maraca: instrumento de percusión, originario de las Antillas, en forma de calabaza, en cuyo interior hay semillas. La calabaza está sujeta a un palo de madera.
Palo de lluvia: instrumento de percusión de madera en forma de tubo, en cuyo interior hay semillas. Si se inclina el tubo, las semillas se desplazan y el sonido emitido recuerda la lluvia.
Pandereta: pandero pequeño que acostumbra a llevar cascabeles o sonajas.
Pandero: instrumento de percusión formado por una amplia circunferencia de madera, cubierta por un lado por una piel delgada y tirante.
Triángulo: instrumento de percusión que consiste en una varita de metal doblada en forma de triángulo, que se golpea con otra varita recta metálica.

CONCEPTOS MUSICALES

Ascendente: movimiento sonoro que va de grave a agudo.
Cadencia: notas o acordes que indican el final de una frase o movimiento musical.
Canon: composición en la que sucesivamente van entrando las partes vocales o instrumentales, repitiendo o imitando cada una el canto que le antecede.

Compás: división de un elemento musical, que se indica con un quebrado colocado en el pentagrama inmediatamente después de la clave. El numerador indica el número de tiempos que entran en el compás y el denominador indica la figura que lo compone y la duración de cada tiempo en función de la equivalencia de la redonda. Compás 2/4: equivale a dos tiempos y el valor de cada tiempo es igual a una negra. Compás 3/4: equivale a tres tiempos y el valor de cada tiempo es igual a una negra. Compás 4/4: equivale a cuatro tiempos y el valor de cada tiempo es igual a una negra.

Compás 2/4
1 , 2   1 , 2

Compás 3/4
1 , 2 , 3   1 , 2 , 3

Compás 4/4
Clave de sol
1 , 2 , 3 , 4   1 , 2 , 3 , 4
Compás
La barra separa los compases

Corchea: figura de nota musical que equivale a medio tiempo.
Crescendo: intensidad del sonido que va incrementando gradualmente.
Decrescendo: intensidad del sonido que va disminuyendo gradualmente.
Descendente: movimiento sonoro que va de agudo a grave.
Frase musical: elemento de la melodía que comprende dos o más compases y que termina en una cadencia.
Intensidad (fuerte-media-débil)**:** fuerza o energía que se utiliza al realizar una acción.
Marcha rítmica: pieza musical de compás binario destinada a regular movimientos corporales.
Métrica o acento métrico: elevación del tono que recae sobre el primer tiempo del compás.
Negra: figura de nota musical que equivale a un tiempo.
Polirritmia: conjunto de dos o más ritmos que se sobreponen.
Ritmo: expresión del tiempo musical, que determina el orden y la proporción en el espacio y en el tiempo.
Tempo: velocidad con la que debe interpretarse la música.
Tiempo: duración de un sonido que se repite regularmente.
Tiempo binario: tiempo compuesto por dos elementos.
Timbre: característica del sonido de un instrumento y de la voz humana.

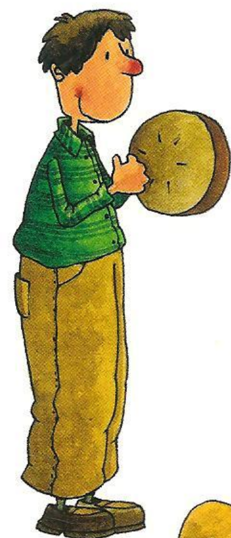
Unidad musical	Equivalencia de las figuras musicales
1	redonda = 4 tiempos
1/2 = 2	blanca = 2 tiempos
1/4 = 4	negra = 1 tiempo
1/8 = 8	corchea = 1/2 tiempo

ESTILOS MUSICALES

Música minimalista: estilo de composición elaborada con pocos elementos y generalmente instrumental.
Música ragtime: género musical representativo de los inicios del jazz.
Rock and roll: estilo musical que nace a finales de 1950.
Vals: forma musical que sigue una estructura de 3/4.

CONCEPTOS DE PSICOMOTRICIDAD

Direccionalidad: capacidad de reconocer en el espacio la recta que indica el sentido por el cual se pueden realizar desplazamientos.
Disociación corporal: actividades voluntarias del individuo que consisten en mover grupos musculares independientes unos de otros, realizando al mismo tiempo movimientos que no tienen el mismo objetivo dentro de una determinada conducta.
Equilibrio: conjunto de reacciones del individuo al fenómeno de la gravedad, para contrarrestar el efecto de dos fuerzas o acciones opuestas. El individuo puede mantenerse inmóvil (equilibrio estático) o puede desplazar el cuerpo en el espacio (equilibrio dinámico).
Lateralidad: predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro. Se manifiesta la preferencia de utilización de un miembro para las acciones que exigen mayor precisión.
Motricidad: actividad motora del organismo desde el punto de vista anatómico y fisiológico.
Movimientos binarios: operación motora que el cuerpo o una de sus partes realiza en dos acciones.
Reflejos: fenómeno nervioso, que consiste en una respuesta determinada, inmediata e involuntaria del organismo a una excitación particular.
Secuencias corporales: sucesión de movimientos corporales con un orden determinado.
Socialización: proceso por el cual la sociedad integra al individuo y éste aprende a comportarse de manera socialmente aceptable.
Tono muscular: estado permanente de contracción de un músculo de intensidad variable debido a un mecanismo reflejo profundo.





150 juegos ilustrados a todo color, de gran utilidad para los educadores, que potenciarán los conocimientos musicales y del propio cuerpo en movimiento de los niños a partir de 6 años de edad.

La expresión corporal, la música y los instrumentos musicales son los principales medios que utilizan estos juegos, que siguen de cerca el método Dalcroze, introductor de la gimnasia rítmica, para el desarrollo global del niño.















www.parramon.com

ISBN 978-84-342-2456-8



JUEGOS DE MÚSICA Y EXPRESIÓN CORPORAL

	Título	Autor	Nombre juego	Pág.	Min.
1.	Sonidos	—	Memoria	11	01:37
2.	La mer	C. Debussy	El mar	13	01:56
3.	Canon en re mayor	J. Pachelbel	La cuerda	26	02:01
4.	Marcha Radetzky op. 228	J. Strauss (padre)	Marcha	27	01:58
5.	El Danubio azul op. 314 *(Vals)*	J. Strauss (hijo)	Vals	28	02:09
6.	Freeway Shuffle	A. Darby	Rock and roll	29	01:00
7.	Carnaval de los animales *(Fossiles)*	C. Saint-Saëns	Los globos	31	01:17
8.	Giselle *(nº 12 Andantino non troppo)*	A. Adam	Métrica	50-51	01:30
9.	El Cascanueces op. 71 *(Divertissement)*	P. I. Tchaikowsky	Métrica	50-51	01:34
10.	Polca Pizzicato	J. Strauss (hijo)	¿Cómo parar los muñecos mecánicos?	54	01:54
11.	Quinteto de viento en si mayor op. 56 nº1 *(Minueto)*	F. Danzi	Creación de gestos	65	02:07
12.	Romance anónimo	Anónimo	Música-silencio	75	02:01
13.	La urraca ladrona *(Obertura)*	G. Rossini	Somos plastilina	78	02:14
14.	Sonata en la K331 *(Rondo alla turca)*	W. A. Mozart	Objeto misterioso	83	02:04
15.	Sinfonía nº 94 en sol mayor "Sorpresa" *(Allegro molto)*	J. Haydn	El rey y sus hijos	103	01:50
16.	Orfeo en los infiernos *(Obertura - Can can)*	J. Offenbach	El carrusel	106	02:08
17.	Carnaval de los animales *(Volière)*	C. Saint-Saëns	Paseo por el bosque	108	01:18
18.	Carnaval de los animales *(Final)*	C. Saint-Saëns	Encontraremos nuestro animal	111	01:50
19.	El Cascanueces op. 71 *(Marcha)*	P. I. Tchaikowsky	Personajes	114	02:08
20.	Rosas del Sur op. 388 *(Vals)*	J. Strauss (hijo)	Coordinación de brazos	124	02:00
21.	Palo de lluvia	Instrumento de percusión	Los rodillos	125	01:00
22.	Vals del emperador op. 437	J. Strauss (hijo)	Patinando	128	01:00
23.	Coppélia *(Vals)*	L. Delibes	Patinando	128	01:00
24.	Preludio op. 28 nº 15 en re bemol *(Gota de lluvia)*	F. Chopin	Puzzles	134-135	03:00
25.	El holandés errante *(Obertura)*	R. Wagner	La danza del fuego	138	02:00
26.	El vuelo del moscardón de los cuentos del zar Saltán op. 57	N. Rimsky-Korsakov	Viaje por las panderetas	140	01:28
27.	Las cuatro estaciones *(Otoño - La caccia, Allegro)*	A. Vivaldi	Rodar, marchar y saltar	151	02:00
28.	Canción de primavera op. 62 nº 6 *(Allegretto grazioso)*	F. Mendelssohn	Torre	159	01:00
29.	Las cuatro estaciones *(Otoño, Allegro-Larghetto-Allegro)*	A. Vivaldi	Otoño	162	02:32
30.	Preludio a La siesta de un fauno	C. Debussy	Gran plastilina	163	02:00



Parramón ediciones, s.a.